L'IMAGE-BD DANS TOUS SES ÉTATS

Ellipse

35 FF
n° 8
250 FB - 245 LUF - 9.50 FS

L 9568 - 8 - 35,00 F -RD

ONIROS

Gaiman-Hulet-Hiwatari

SANDMAN - IMMONDYS - PLEASE SAVE MY EARTH

Go NAGAI
Cutey Honey - Goldorak - Devilman

Jean-Yves MITTON
Chroniques Barbares - Vae Victis

John H.WILLIAMS III
Chase - Promethea

FINAL FANTASY IX

Lara Croft est...

TOMB RAIDER™

...dans des aventures inédites !

Tomb Raider # 5 - 52 pages - 25 FF

semic COMICS

En vente en kiosques et librairies spécialisées

Ekllipse

N°8 [Mai-Juin]

[8. ONIRIQUE]

EDITORIAL

«Vautré sur l'écran de l'ordinateur, le chat me contemple d'un air narquois : "Tu n'as pas encore fini tes pages ? Il t'en reste pourtant plus de 80... Tu n'as plus que deux jours tu sais ? ça va être dur..." Une grosse goutte de sueur perle sur mon front. L'animal me fixe de ses yeux verts, et je ne parviens pas à en décrocher mon regard... "Allez vas-y ! Tape !", dit- il... Machinalement, je pose les doigts sur le clavier puis je commence à taper frénétiquement sur les touches. Et la page se couvre de signes, mais je ne vois rien de ce que j'écris... Je regarde à droite, puis à gauche, devant moi... Rien à faire, mes mains semblent incontrôlables, je ne peux plus bouger autre chose que mes doigts qui s'agitent encore et encore tandis que je les regarde à demi hébétée. "Tic-tac, la queue du chat balance ! " dit le chat en riant. Et effectivement devant l'écran, le balancier de la queue du chat marque la cadence infernale : Tic-tac-tic-tac-tic... Puis tout à coup, tout devient noir : "System disk error : Attention, les données non enregistrées vont être perdues." Le son lancinant d'une sonnerie fait trembler les murs...

Le téléphone sonne, je me réveille entre une tasse de café et un bout de sandwich.

C'est le printemps et son grand ménage ! Ici le coq en a perdu sa queue, et chaque fois qu'on le voit marcher, on redoute de le voir piquer du bec ! Ekllipse lui, continue sa mue, et après avoir rajeuni son logo et bousculé (un peu) sa couverture, on s'est attaqué aux pages ! Un peu plus d'air entre nos colonnes, donc, pour, nous l'espérons, des pages plus belles et plus lisibles, des rubriques plus claires... En espérant qu'il vous plaira autant cas nous, voici notre Ekllipse de Printemps !

A.E.

Ekllipse est une création :
Falhène Prod.

Conception et Rédaction :
Falhène Productions
Moca Croce
20140 PETRETO BiCCHiSANO
Tél/Fax : 04 95 24 39 25
Mobile : 06 15 73 32 08
E-mail : Ekllipse@hotmail.com

Rédacteur en Chef :
Aude ETTORI

Directeur Artistique :
Fabrice DERAEDT

Rédacteurs :
Miceal Beausang
F.X. Burdeyron
Cotch
Emmanuel Daney
Fred Grivaud
Tony Letrouvé
Philippe Mouret
Nicolas Pona

Administration et Édition :
SEMIC
45, rue Broca 75005 PARIS
Tél : 01 43 36 32 00
Fax : 01 43 36 37 96

Directeur de Publication :
Henri-Claude PRIGENT

Directeur de Rédaction :
Patrick MANOUKIAN

Abonnements :
Philippe MOINET :
02.51.86.14.14

Publicité :
Jean-Luc JOGUET :
01.43.36.32.00

Remerciements :
Denis Bajram, Fabulous Lorraine, J.H. Williams 3, Neil Gaiman, Mick Gray, Mathias Paradiso, J.Y Mitton, Yolande Hulet, Daniel Hulet, Sophie Bordone, Marc Bellan, Eric Hérenguel, Merci à Sissou de sa patience !

Et :
Cubik et Yrill, encore merci des coups de pouce.
Cotch pour ton soutien durant les interminables nuits de ce bouclage !!

EKLLIPSE est publiée bimestriellement par : SEMIC 45, rue Broca 75005 PARIS.

Distribution : Ekllipse Magazine est disponible en France, en Belgique, en Suisse, au Luxembourg et en Corse en cherchant bien !

Tout document envoyé est supposé autorisé pour publication sauf réserve contraire expresse. Ekllipse Magazine étudie les textes et dessins même non sollicités, mais aucune responsabilité de la part de l'éditeur ne pourra être engagée. Les documents non retenus seront retournés à leurs auteurs s'ils nous parviennent accompagnés d'une enveloppe à la taille voulue et suffisamment affranchie. Ekllipse est une marque déposée appartenant à Falhène Prod. Tous les droits concernant le contenu de cette revue sont réservés, et aucune reproduction totale ou partielle ne peut être faite sans obtenir préalablement l'autorisation écrite de la part de l'éditeur. Les illustrations appartiennent aux sociétés ou aux maisons de productions qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé leur auteur, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de leur statut.

Service abonnement : Philippe Moinet 02.51.86.14.14. Bon d'abonnement en page 74.

Tous droits réservés.

Commission paritaire n° 1204k79664.
Imprimé en CEE.

SOMMAIRE

Soleil Levant

17

GUIDE DU ROUTARD OTAKU

Cachez cette pillosité que je ne saurais voir ! p. 14

Gô Nagai

Goldorak Go... p. 17

S'il est surtout connu en francophonie pour ses robots Végasiens, Gö Nagai est reconnu dans son pays comme l'un des plus grands maîtres... (Re)découvrez Devilman, Cherry Miel et Grendizer...

Zenith

29

GUIDE DU BÉDÉPHILE

Comme une épée de Damoclès ! (2) p. 26

Jean-Yves Mitton

Pluronaute... p. 29

Vétéran des années Lug, créateur de super-héros à la française, explorateur des recoins de l'histoire par planches interposées, Jean-Yves Mitton a probablement tout fait et tout vu, au moins en cases !...

Soleil Couchant

41

GUIDE DU COMIC-ADDICT

Le Silver Age : DC Comics... P. 38

John H. Williams III

Prométhéen... p. 41

Plongez droit dans un univers qui ne connait aucune frontière... L'aspect structural de la planche plie et s'adapte aux mouvements que Williams lui imprime, et chaque élément graphique est une redécouverte...

SOMMAIRE

DOSSIER ONIROS

Dans un demi sommeil, je me laisse emporter par la farandole de couleur qui glisse sur les murs. Les ombres dévalent bientôt les grandes pentes de mes étagères pour s'agripper à la nuit qui surgit. Le reflet lancinant de la lumière s'est pris au piège du carillon de verre... 7, 8, 9 coups... Déjà la cloche sonne le glas de la conscience... Un autre moi s'éveille... ailleurs.....

70

PLEASE SAVE MY EARTH

Rêves et Réincarnation... p. 70€

56

DANIEL HULET

Rêves et Cauchemars... p. 64

SANDMAN

Rêves et Délires... p. 56

"Alors, je me suis lancé dans ce qui est le plus proche de mon identité, le Prince de la Nuit et le fantastique. Ça ne servait à rien de faire une énième version de Dracula. Il fallait une nouvelle lecture !"

RIEN QUE POUR VOS YEUX

À LA PAGE

On les a lus et ça nous a plu ! P. 6

BULLE D'AIR

Coups de cœur, premiers albums, V.O., etc. P. 16, 28, 37, 40

BULLE D'ART

Stéphane Assad, du graph' à la planche... P. 77

PIXELS : FINAL FANTASY IX

Exmachina fait son cinéma... P. 81

(E)TOILE NUMÉRIQUE

Pixels insolites, retrouvez-nous sur Internet, P. 94

TACHES D'ENCRES

Des commentaires et des idées ? écrivez nous ! ... P. 96

EN COULISSES : EXCLU BD !

Eric Hérenguel nous présente Kiliwatch... P. 86

Une première qui, nous l'espérons, fera de nombreux petits ! Rico nous offre en exclusivité une BD. Et c'est l'occasion pour lui de nous présenter ses techniques, exemples à l'appui. Pour vous tous qui nous réclamiez un véritable cours de colorisation informatique... Espérons que cette "cuisine du Chef" saura vous satisfaire !

86

Il fait beau, le soleil brille, les zozios chantent... Le temps est idéal pour batifoler ou se promener. Mais il ne faudrait pas pour autant que vous loupiez les albums de ce début d'année. Trois mois de nouveautés, ça promet de longues heures de lecture au balcon ou dans le jardin. Alors reprenons ensemble les meilleurs moments de bande dessinée que nos éditeurs préférés nous proposent...

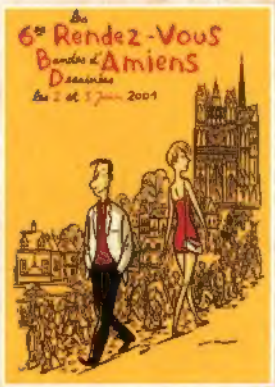
Mai-juin, c'est la meilleure saison pour les salons...

Commencez par le dernier week-end d'avril, du 27 au 29, par le Cartoonist de Toulon au palais Neptune. Vous pourrez y rencontrer, entre autres invités, M. Habara (Dancougar, Nadesico) et Mme Kamatsubara (Albator, Galaxy Express 999)

Puis passez par le Bordelais, avec le festival d'Artigues, les 12 et 13 mai. (05 56 32 81 69)

Ensuite, arrêtez-vous sur Paris le 19 et le 20 mai, près de 100 auteurs seront présents au festival Delcourt à Bercy Village. Et profitez-en pour acheter Pavillon Rouge, le nouveau mensuel de Delcourt.

Puis retrouvez Dupuy et Berbérian, invités d'honneur du sixième rendez-vous BD d'Amiens, les 2 et 3 juin.



Bookmaker

Pascal Rodier a sculpté pour le spécialiste annecien cette superbe Navis (d'après Sillage de Morvan et Buchet). Avis aux collectionneurs.

13 rue du Dr Gallet
74000 Annecy
04 56 72 53 00

BD Motion

Encore un libraire d'Annecy ! Christophe Nicollet publie cartes, posters et making-off prêts à encadrer !

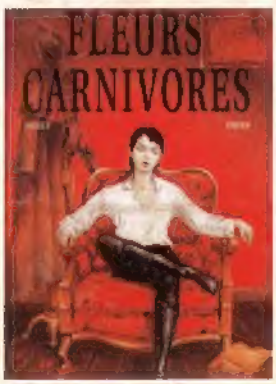
12 rue des Alpins
74000 Annecy
04 50 57 99 54

Genzo

Vous connaissez sans doute déjà Yuzo Takada pour 3x3 eyes. Le voici qui revient avec l'histoire d'un marionnettiste qui n'a pas peur de la baston. (Pika)

Dragon Ball

La série vient à peine de s'achever, que déjà elle revient, deux fois plus épaisse. Retrouvez le classique d'Akira Toriyama qu'il est inutile de présenter. (Glénat)



Cineflash

Deux tirages de tête à signaler pour ce mois de mai. L'intégrale des tomes 1 et 2 de La piste des ombres, et le premier tome de Fleurs Carnivores :

2, rue de Bretagne
78690 Les Essarts le Roi
www.bdflash.com

Le de Miceal : Eden

"Nous avons attendu l'éternité qui devait venir après la fin du monde...
Mais nous avons été déçus."

Le paradis comme enfer sur une Terre post apocalyptique, c'est la vision originale de l'Eden que nous propose Hiroki Endo. En pleine guerre ethnique, un virus a pétrifié à mort les populations. Seuls survivants dans une mégalopole livrée aux chiens et aux machines homicides, Hana et Enoa se demandent si l'humanité mérite une deuxième chance. Thriller SF superbe, entre Akira et Evangelion, mythe moderne de la Méduse, Eden se fait aussi pamphlet écolo : "pollue la planète et récolte la tempête"

(Marvel/Génération Comics)

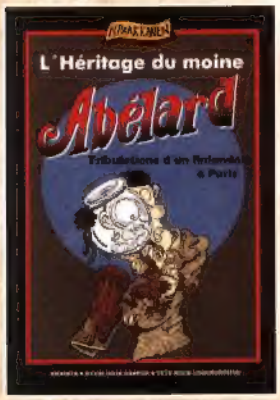
G.T.O.

Eikishi Onizuka, l'ancien chef de gang, est un bon à rien. Et voilà que soudain sa vocation lui saute aux yeux, il sera prof ! Par volonté d'enseigner ? Nooon, pour sortir avec des étudiantes, le vil ! (Pika)

ACTUS

L'héritage du moine Abélard

Le centre d'informations sur la littérature finlandaise et l'institut finlandais de Paris éditent "Les tribulations d'un finlandais à Paris." Une bonne occasion de découvrir que la Bd européenne n'est pas que franco-belge.



Lavilliers

Un album et un cd c'est déjà pas mal, mais en plus quand des signatures telles que : Bajram, Plessix, Lepage, Mourier, Tota, Moebius, et même Vicomte et Varanda (Sisi...) illustrent les chansons de Lavilliers, on fonce !! (Soleil)

Le Dernier Astérix...

Est, non pas la bande dessinée, mais la sculpture grandeur nature (95 cm) de Marie Leblon. Le sculpteur normand a en effet reproduit pour les collectionneurs le gaulois le plus célèbre de l'univers. (Leblon-Delienne)

La Mandiguerre

Tillois, Dosnon et Cousances vivent sur "Espoir de Byancoor" et c'est pas un luxe... Jusqu'à ce que leurs escapades les mettent sur la route d'un chasseur Terrien à la cargaisson bien dangereuse... (Delcourt)

Super Héroïnes

Hubert de Lartigue, illustrateur de Pin-up, s'autoédite et propose de retrouver ses héroïnes dans cet ouvrage ou dans le prochain "French Pin-Up", disponible par souscription, 6 passage de La Faye, 37000 Tours. (Boo!Press)

H.K. 2.1

"Massilia" signé Morvan et Hérault est le (très attendu) quatrième tome d'H.K. terminées les classes, Karl n'est plus une jeune recrue, mais un soldat, qui va enfin goûter à une permission lorsque son vaisseau se pose sur Massilia... (Glénat)

IMPORT DIRECT JAPON

Recueil de cartes postales
Cow boy Beebop 120 Frs
Mononoke Hime 90 Frs
Saint Seiya (Post card book) recueil de 12 c. postales 69 Frs

CARTES POSTALES :
City Hunter (6 cartes) 39 Frs
Juliette je t'aime (6 cartes) 39 Frs
Max & Cie (6 cartes) 39 Frs
Robotech (8 cartes) 55 Frs
Saint Seiya 1 (10 cartes) 65 Frs
Saint Seiya 2 (10 cartes) 65 Frs
Saint Seiya 3 (16 cartes) 119 Frs

Catalogue Emerald
Des nouveautés : T-Shirt, Posters, Manga VF, Goodies, Art Book, etc. : 15 Frs

ART BOOKS :

Yu no yakusoku	280 Frs
Angel Cage	170 Frs
Angel Lost (jap)	170 Frs
Aika (file A) ou (file B)	205 Frs
Bastard ! Guardress	280 Frs
Cow boy Beebop cunct.	160 Frs
Hyoko voice érotique	150 Frs
Fushigi Yuugi (manga)	150 Frs
Fushigi Yuugi (anime)	150 Frs
Gatchaman Graffiti	280 Frs
Kouz (Minami OZAKI)	390 Frs
Intrus Depot 1	240 Frs
Intrus Depot 2 (Blades)	280 Frs
Mamoru Yokota (sexy)	220 Frs
Misty Orb (A.TAKADA)	200 Frs
POISON (Yuu Higuri)	190 Frs
Ranma Kerchan (OAV)	105 Frs
Reincarnation Final Book	180 Frs
RG VEDA Gaps (PROMO)	250 Frs
SAKURA Illust. 1 ou 2	190 Frs
SAKURA Cheerio 1, 2 ou 3	180 Frs

UTENA (Portfolio) 250 Frs
220 Frs LADY OSCAR (Portfolio)
Shadow lady 79 Frs
89 Frs R Side (Wingman, ...)
L Side (Video Girl, ...) 79 Frs
79 Frs Tsukasa Hojo (City Hunter, ...)
Aika (file A ou B) 205 Frs
180 Frs Excellente (film)

www.atomicclub.com

Bon de commande à découper ou recopier et à renvoyer à :
ATOMIC CLUB (Service VPC) 17 Rue Trousseau 75011 Paris

DATE : __/__/2000 N° Client : _____
Nom, Prénom : _____
Né le : __/__/19__ (obligatoire si paiement par chèque)
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
TEL(obligatoire) : _____
Num. Carte AC +: AC _____ (si vous en possédez un)

Frais de port et d'emballage
Colissimo suivi : 45 Frs
Etranger + DOM & TOM : 72 Frs
Supplément si il y a des Posters : +15 Frs
Commande sup. à 1000 Frs
Colissimo suivi + assurance compl.
Forfait obligatoire : 85 Frs

DESIGNATION	REF...	Qté	P.U.	TOTAL
Nouveau catalogue Emerald 2	CE02		15 Frs	

☐ Chèque (à l'ordre d'Atomic Club)
renv. obligatoire : type de pièce d'identité (Passeport, Carte National d'Identité, ...) : _____
date de création : __/__/____ (mois/année)
☐ Mandat Cash
☐ Carte Bleue VISA
n° CB : _____
expire le : __/20__
Signature obligatoire :

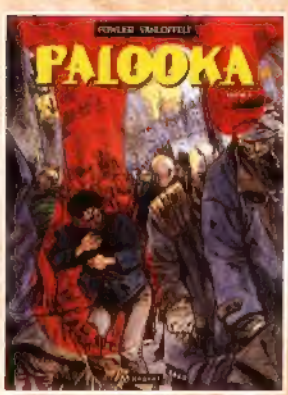
Important : pour le paiement par chèque : les renseignements sur le type de pièce d'identité, la date de création de celle-ci ainsi que votre date de naissance sont nécessaires pour le traitement de votre commande, tout comme la photocopie de la pièce d'identité

Sous-Total :
Participation aux frais de port & d'emballage :
TOTAL A PAYER :

Ouverture au sous sol RAYON EROTIQUE au magasin : 17 rue Trousseau PARIS 11eme

Claire Wendling : Drawers

Contrairement à ce que pourrait laisser penser la couverture de cet épais ouvrage, ce n'est pas un tiroir à chaussures que Claire ouvre ici, mais bel et bien celui de ses archives illustrées. Un bon moyen de (re)découvrir les multiples facettes d'une miss débordante de talent ! À voir absolument ! (Le Cycliste)

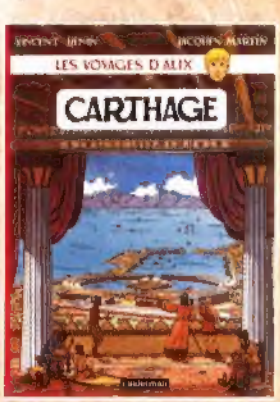


Palooka

Fowler et Vanloffelt le disent : John Mud est mal. Il n'a pas un rond, et son fils a faim. Alors, se remettre à la boxe pour un paquet de fric, semble plus que recommandé. Mais quel est le prix de cet argent facile ? (Paquet)

Les Processionnaires

Randall a beaucoup d'argent, et il n'a pas hésité à se salir les mains pour l'obtenir. C'est peut-être pour ça qu'après avoir loupé un virage, il se retrouve en pleine jungle hostile ? Seuls Séra et Saimbert, chefs d'orchestre de ce voyage en 4e dimension le savent... (Albin Michel)



Carthage

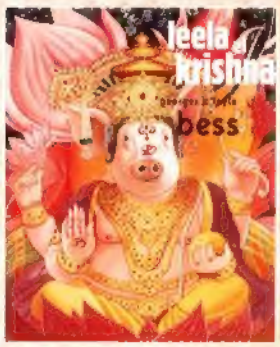
Après l'Egypte, Rome et la Grèce, c'est au tour de la ville d'Hannibal de se voir traiter façon encyclopédie par le papa d'Alix. Vincent Hénin et Jacques Martin vous apprendront ce qu'il faut en savoir. (Casterman)

Res Punica

Et si... Hannibal avait vaincu Rome ? La Res Publica, devenue Res Punica, impose son ordre depuis désormais 2814 ans, et le règne de la terreur fait naître les rebelles. Découvrez la Neo Carthage, de Jean-Marc et Sébastien Cosset. (Glénat)

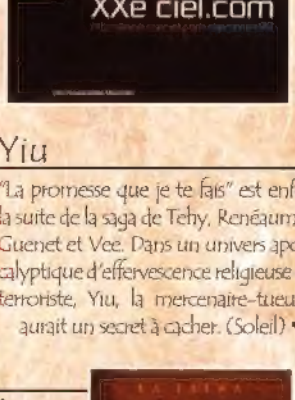
XXe Ciel.com

Le XXe Siècle d'Yslaire touche à sa fin, est-ce aussi là que s'arrête l'étrange correspondance d'Eva Stern et d'Anonymous ? Il semblerait pourtant que l'ange mystérieux ait plus d'un interlocuteur... (Les Humanoïdes Associés)



Leela et Krishna

Voyage au pays de la narration. Georges Bess nous invite à le rencontrer au travers des pages du deuxième tome de ses exubérantes histoires. Retrouvez Krishna l'enfant à tête de cochon et Leela. (Carrabas)



Yiu

"La promesse que je te fais" est enfin la suite de la saga de Tehy, Renéaume, Guenet et Vee. Dans un univers apocalyptique d'effervescence religieuse et terroriste, Yiu, la mercenaire-tueuse aurait un secret à cacher. (Soleil)

Gabrielle

Que se passerait-il si le Paradis disparaissait ? Et comment, seule rescapée de la fin de l'Eden, Gabrielle peut-elle survivre ? Doit-elle se damner pour redonner un sens à son existence ? Kara présente un archange en chute libre... (Pointe Noire)

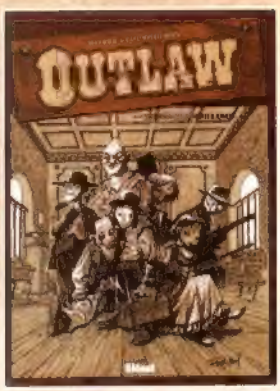
Le de Miceal : Le Décalogue

"Cette idée de Décalogue musulman rédigé sur une omoplate de chameau... Comment vous est-elle venue ?"

"Le Manuscrit" d'abord, puis "La Fatwa", ce témoignage du prophète ne laisse décidément pas indifférent. Quand Simon Broemecke entreprend de traduire un manuscrit vieux de deux siècles, ou quand Merwan Khadder tombe sur l'homme que l'Islam a condamné à mort pour sa prose... Nahik n'est jamais bien loin, et là où passe cet ouvrage... Les hommes se déchirent... Frank Giroud vous entraîne, aux côtés de Béhé et De Vita pour ces deux premiers tomes dans un voyage des plus surprenants. (Glénat)

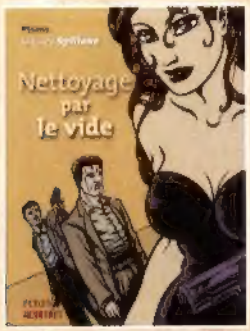
Eloïms

Elohim est l'un des noms de Dieu dans la Bible, mais il désigne aussi des divinités payennes. Isabelle Plongeon et Zerriouh revisitent la Genèse et l'exil de Caïn. Il y est le fils d'un Eloïm, ce qui lui vaut la haine de son père... (Nucléa)



Outlaw

Jason est un cas ! Au trépas de sa maman, il file à la recherche de son père, une célébrité dit-on. Et de monter la plus fine équipe de l'Ouest sauvage... De fracas en catastrophes, Dieter et Fourquemin s'éloignent un instant d'Alban pour nous tuer de rire avec cette bande ! (Glénat)



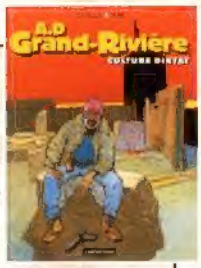
Nettoyage par le vide

Adapter Spillane est un challenge qu'a relevé Ptoma. Partez donc à ses côtés dans le voyage obscur que Johnny Macbride fait à la recherche de sa mémoire. du pur polar de série noire... (Le Masque)

Canardo 11

"Un misérable petit tas de secrets" entraîne notre inspecteur à la recherche du magot d'un résistant qui a omis de se confesser en mourant... Toujours cynique et désinvolte, le détective de Sokal remue les souvenirs de ces "braves" gens... (Casterman)

Le de Aude : A.D. Grand Rivière



"Un dealer ? Et puis quoi encore ! a ton avis, qu'est-ce que je suis ? Allez dis-le, vous avez un tas de mots pour ça... Keufli, Keuf, CoyBoy, Chara, Kisde, R'nouch... Flic quoi !"

Il en voit de toutes les couleurs, le commissaire de Coutellis et Bollée, dans "Culture Diktat". Il faut dire que Vitriol sur Seine est une ville dont les idées politiques (et la mairie) sentent bon la marée, le TNT (Tout National Total) étant au pouvoir. Alors quand on est commissaire principal et black.... Enquêter sur la disparition d'un directeur de centre culturel, opposé à l'extrême-droite, c'est tendre la joue pour ramasser quelques beignes, non ?

(Casterman)

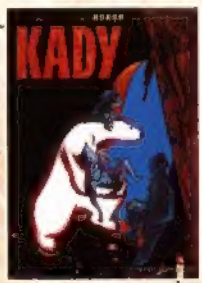
Blackjack : Laura

Retrouvons nos gamins dans le deuxième épisode. À Blue Bell, entre les flics fouineurs et la bande de Toto Moreno, Steve Cuzor nous concocte une histoire qui n'a rien à envier au "Il était une fois l'Amérique" de Sergio Leone. (Casterman)

Le Maître de Jeu

Décidément, les parties de jeu de rôle ne sont pas tranquille partout. Le suspens établit par Charlet et Corbeyran s'épaissit tandis que le jeune Quentin étudie le mystère du manuscrit qu'il a découvert dans son grenier... (Delcourt)

Le de Fabrice : Kady



"Monsieur l'Ambassadeur, tout est en place, vous s allez pouvoir proclamer dans un instant, le lancement de la quinzaine commerciale."

Super soldes, affaires exceptionnelles, le "Colporte de Ropland" débarque en ville pour le bonheur de tous... ou presque. En effet, son dernier capitaine a une fin malheureuse et les clandestins ont tendance à passer par dessus bord. Il faut dire que certains contrats sont trop juteux pour ne pas utiliser tous les moyens de les signer. Et pour Shaker, le barman ivrogne et Fidji, l'ours polaire, la quinzaine commerciale va virer à l'affaire d'état !

(Vents d'Ouest)

Bouffe et Châtiment

Paul Cork est détective et doit retrouver l'oeuvre finale et secrète du plus célèbre des gastronomes, Brillat. Avec ce polar culinaire, suivez Gnehm et Rivolta dans ce cauchemar épicé. (Hors Collection)

M'as-tu vu en cadavre ?

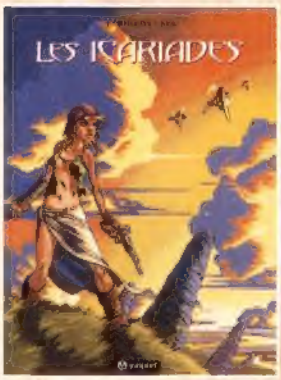
Tardi (et Léo Malet) nous entraîne(nt) dans une nouvelle enquête de Nestor Burma. Le monde des artistes va en prendre un coup dans cette affaire autour du célèbre chanteur Gil Andréa. (Casterman)

Le Choucas s'incruste

"Salut détective ! Paraît que vous êtes une pointure ? J'aimerai mesurer à quel point... je vous attendrai rue Watt, sous le pont du chemin de fer, à minuit. Ces trois paires de chaussettes sont pour vous parce que les choucas ont aussi les pattes rouges" (Dupuis)

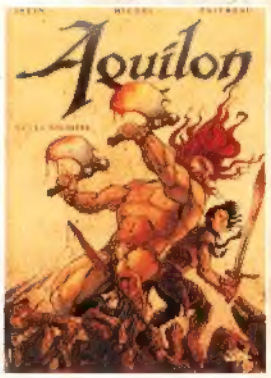
Toran 1, Laona

Isabelle Plongeon et Frédéric Peynet nous présentent Toran et Laona, deux enfants abandonnés, qui s'occupent de trois petits, sans parents eux-aussi. Où sont donc les adultes ? Au moment où il devient essentiel de répondre à ce mystère, un convoi sidéral de mercenaires vient interrompre leur quête d'identité. (Nucléa)



Les Icariades

En sauvant la vie de Anto, un pilote écrasé, la jeune Clio lie son destin au sien, et cela risque fort de mettre en péril son peuple, gardien des terres sacrées. Signé Termens et Efa, voilà un récit qui évoque l'ambiance épique de Nausicaa. (Paquet)

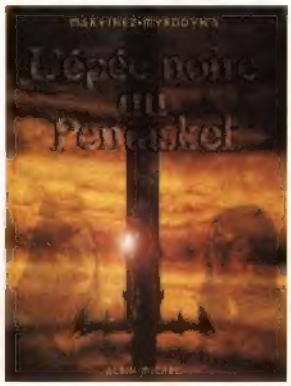


L'épée Noire du Pentaked

L'ombre de Moorcock plane sur cette épopée, Rohwan Maulcahy ignore tout de son enfance, et seule l'épée noire qui l'accompagne détient les réponses... Humour et aventure sont au rendez-vous de cet opus de Martinez et Myrddyn's... (Albin Michel)

Marlysa

Marlisa, la petite fille masquée devenue guerrière et aventurière, redécouvre peu à peu le mystère de ses origines. Gaudin et Panard vous invitent à la suivre dans une des aventures HF les plus sympas du moment. (Soleil)



Aquilon

Improbable rencontre entre Dune et Conan, Istin, Michel et Paitreau nous livrent avec "La Solimère" une épique saga fantastique... Faites connaissance avec Aquilon, fils de Suih'ter et Gal l'yrlanais. (Soleil)

Donjon Crépuscule

Est-il besoin de vous présenter l'innénarable Donjon ! Ce dernier opus, signé Trondheim et Sfar, est comme toujours excellent. Venez visiter "Le volcan des Vaucanson", la ballade est pitoresque ! (Delcourt)

Hyter de Flor

Pauvre Hyter, il est né des amours d'un callicantzarois et d'une orque, et il est donc très laid. Le conte de Trillo et Domingues prend une toute autre tournure quand Mound recueille l'enfant... (Albin Michel)

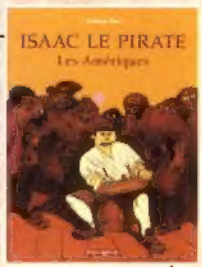
Rogon Le Leu

"Den BLeiz", l'homme-loup, fils de Merlin, aura bien du mal à se marier avec les troupes du roi Clotaire aux portes de la Forêt. Convard et Chabert nous entraînent dans les brumes des légendes celtiques. (Delcourt)

Prophéties Elweens

Laurent Sieurac étoffe un peu plus sa saga dans ce deuxième tome, "le réveil du Tyran". Au programme, Thraooms, Marmoths, Pthull, bien des dangers menacent nos héros... (Clair de Lune)

Le ♪ de Aude : Isaac le Pirate



"La Sainte Mère ne condamne plus qui a péché avec une poupée ! Et ce n'est pas une vraie poupée si ce n'est pas une skydoll..."

Dans ce premier tome intitulé "Les amériques", Christophe Blain nous présente Isaac, artiste sans le sou aux aspirations marines. Jusqu'à ce que la rencontre d'un étrange amateur le fasse embarquer sur le navire de Jean Mainbasse, un célèbre Pirate.

Drôle d'aventure pour celui qui avait dit à sa promise qu'il reviendrait vite lui acheter une maison, que de devenir le peintre du bord !

(Dargaud)

Galfalek

Le gant qui permet d'avoir un autre visage sévit toujours, il faut dire que Biancarelli et Gaudin s'amusent à nous mener de fausse piste en fausse piste. Surtout quand on sait que dans une paire, il y a deux gants ! (Soleil)

ACTUS

Les Années Spoutnik

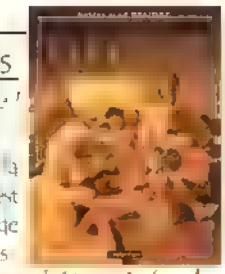
C'est dans cet affrontement sur fond de guerre froide qui oppose Igor au Pharaon que Bamboo a choisi de commencer sa nouvelle série. Bamboo reprend dans son style et avec de nouveaux personnages l'ambiance des années 50 (Casterman).

Le d'Emmanuel : Tirésias

"- Quoi ! – Une femme – Une femme ! Ah Déesse, la bonne vengeance"

Tirésias sera le futur vieillard qui deviendra la destinée d'Œdipe. Mais pour l'instant il est jeune, il est beau… Et il le sait. Profitant de tous les plaisirs de la vie, il n'hésite pas à pousser un peu loin la chance. Parfois trop, lorsqu'il décide de faire à une prêtresse d'Athéna une compagnie d'un soir, il ne se doute pas qu'une vengeance retorse plane sur lui.

Serge Letendre et Christian Rossi accompagnent leur petit péplum en Grèce mythique. Après avoir revisité avec beaucoup d'humour et de force la légende d'Héraklès, c'est au tour de Tirésias de se confronter aux dieux (Casterman).



Venezia

Deux explorateurs débarquent à Venise pour savoir ce que manigance le Doge. Ils découvrent rapidement qu'ils ne sont pas les seuls à s'intéresser à l'affaire. Parviendront-ils à percer le secret du Carnaval ? (Paquet).

Gargantua & Pantagruel

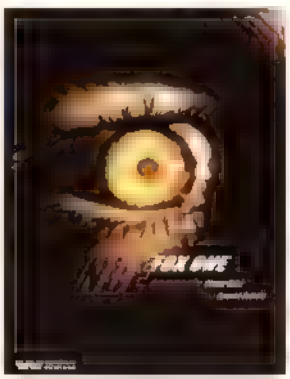
Après Sharaz-De de Toppi, l'éditeur grenoblois traduit le Gargantua de Battaglia. Entre bande dessinée et peinture, cette nouvelle adaptation de Rabelais est un monde où tout est possible, même que jamais, qu'on prenne la bête humaine (Mosquito).

L'immortel

Qu'est-ce que peut bien faire la république chinoise à Prague en 1920 ? Wu Lin et Alexandra le découvriront peut-être, s'ils ne meurent pas avant ! (Albin Michel).

Fox One : NDE

Mythes et légendes urbaines à tous les étages pour cette nouvelle série qui compte déjà 15 tomes au compteur ! Dans l'ordre : Pancrazi, Vigal et Carreta nous font découvrir le monde de l'au-delà (Vents d'Ouest).



Monsieur Khol

Moynot et Dieter s'associent pour nous narrer l'histoire de ce monsieur si timide, si invisible qu'il n'a pas même de visage que personne ne se souvienne jamais qu'à le voyage à la page Poétique et Onirique (Glénat).

Fol

Avec Le Temps qui Rebezar Prague conte de nouveau à revisiter les contes de fées. Ils ont passé et cette fois ce sont mauvais sort et plomb qui pervertissent dans les contrées de l'Ouest).

Le de Aude et Fabrice : Montmartre No future

"Il n'y a strictement rien, Paumelle. Je pensais que des choses qui n'existent pas allaient apparaître et nous obéir dans le passage"

Eugène le Tourneur, starter est dépassé par les événements dans le Montmartre du début du siècle. Il découvre les tours de visions apocalyptiques, d'univers sombres parsemés de machines volantes en métal, des engins pour sortir des épaves immenses contenant des produits en boîtes. De péripéties en rebondissements c'est tout le terrain qu'on parcourt ce petit chef-d'œuvre à tête et Corail (Casterman).

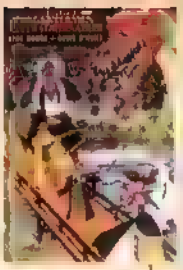
Les Temps Nouveaux

Temps avant TBC est bien placé pour parler de l'Ouest devenu étendue d'histoires courtes est permettant six nouvelles présenter le pays entier et ce qui est tout haut les mêmes personnages ou alors sont tous de nouveaux jolis (Vents d'Ouest).

Marvel Gallerie

Une très belle photo de famille des plus grands héros Marvel. Quinze des plus célèbres artistes du monde du comics tirent le portrait de nos chers chevaliers mortelles en collants mis en prêtes par Alex Ross, Joe Quesada ou encore Moebius. Les monstres sacrés aux super pouvoirs gagnent encore en beauté. Un livre somptueux ! (Soleil)

Le de Fred : La Ligue des Gentlemen Extraordinaires.



"Je vous en prie, miss Murray, appelez-moi Campion. Puis-je vous appeler 'Wilhelmina'?"

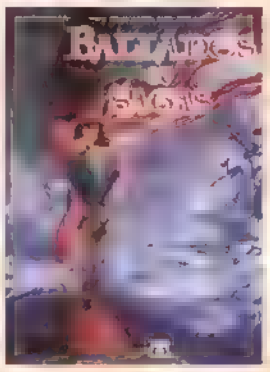
Alan Moore nous amène par la main tout au long de ces pages, à la suite de ces icônes littéraires que sont le capitaine Nemo, l'homme invisible ou bien encore Mister Hyde et Allan Quatermain, ce petit groupe est chargé d'empêcher un mystérieux savant de nuire. Angoissant. Mais "the league" est loin d'être seulement une histoire, chaque page, chaque case nous montre un univers très complexe, extrêmement référencé, une étude au scalpel d'un pan de la littérature fantastico-populaire, magnifiquement mis en image par Kevin O'Neil, plus inspiré que jamais par les classiques Victoriens. (Editions USA)

Alone in the dark

Après trois jeux vidéos, l'horreur lovecraftienne revient dessinée. Sur un scénario de Mark Lofficier, Matt Haley (Ek05) et Alexis Bridlot, (que les lecteurs de l'Ere glaciaire connaissent), signent le retour des monstres. (Semic)

Ultimate Spider-Man

L'histoire du tisseur pour ceux qui auraient manqué le début. Bendis, Bagley et Tilbert représentent Peter Parker comme s'il n'avait jamais été raconté. Rafraîchissant et rajeuni, c'est le comics du moment ! (Marvel France)

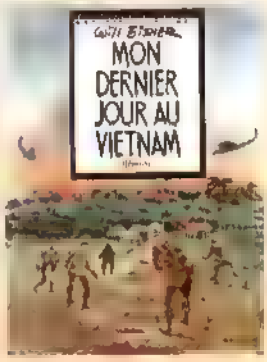


Ballades et Sagas

Excellente initiative que de traduire par chez nous les Ballades de Charles Vess. Autour de ces deux ouvrages, des adaptations de légendes celtiques ainsi que des recueils de contes. (Bulle Dog)

Universe X

A peine Earth X, la saga d'Alex Ross revisitant le monde Marvel sort-elle chez vos libraires qu'arrive la suite de celle-ci. Au menu, le reste de Ross réécrit l'Univers. (100% Marvel)



Mon dernier jour au Vietnam

Faut-il encore présenter Will Eisner ? Le père de la graphic novel signe ses souvenirs des guerres de Corée et du Vietnam, des tragédies de la vie comme seul un auteur d'esprit sait en raconter. (Delcourt)

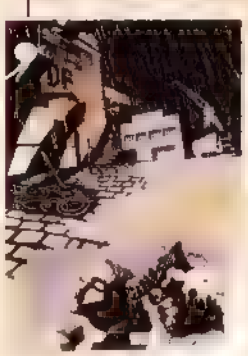
Sentry

La seconde série Marvel Knights de Kirkman et Jae Lee débarque. Et pour Robert Reynolds alias The Sentry, le retour de Void est la pire des nouvelles. Surtout si Sentry n'a jamais existé. (100% Marvel)

Le de Nicolas : A Bouts Portants

"Les rues ne sont pas à nous.
Seul le sang qui y coule est à nous..."

Après la taule il y a quoi ?... Dizzi Cordova trop et ne veuve fraîchement libérée n'a pas le temps de se le demander que déjà étrange agent Graves lui offre une arme et 100 cartouches anonymes et intraçables pour se venger. Mais que faire de pombs quand de simples réponses suffiraient.



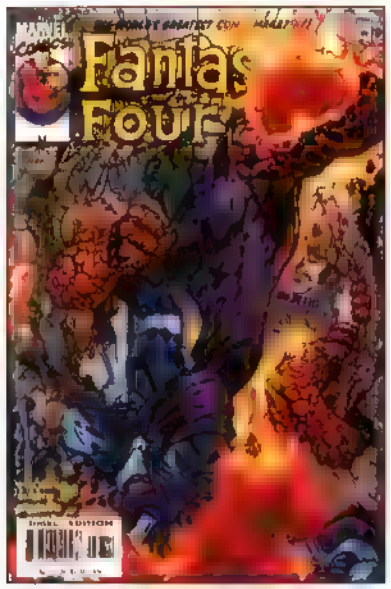
Enfin traduit, le comics de Brian Azzarello et Eduardo Risso nous dépeint à coups de larmes d'encre cet univers de gangs où seules les femmes survivent en attendant la balle qui les vengera, ou tuera leur enfant. (Soleil)

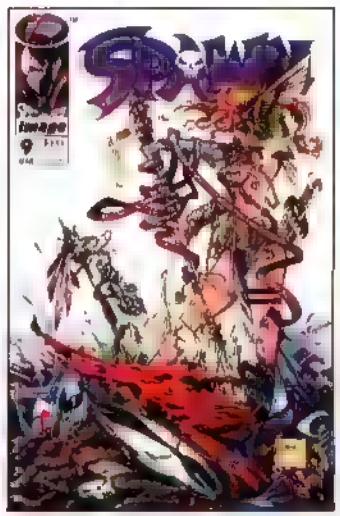
Chroniques de la guerre de Lodoss

Un peu hors sujet, mais puisque nous en avons parlé dans Eclipse 05, l'édition DVD française de la série vient de s'achever avec en plus quelques reportages passionnants (Kaze Production).

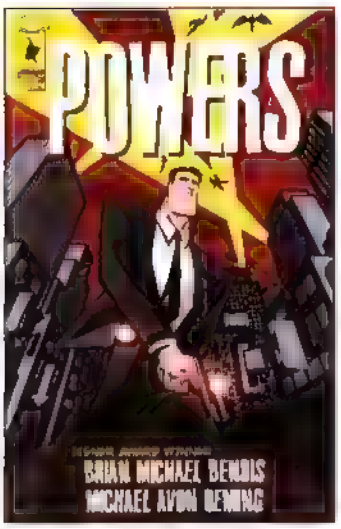
Alpha Omega Librairie

L'autre Dimension de la VPC





VPC



VPC

Précommandes comics :

$ à 7,50*

* En fonction du cours à l'exception de tout article à tirage limité
Demandez nos conditions générales de vente

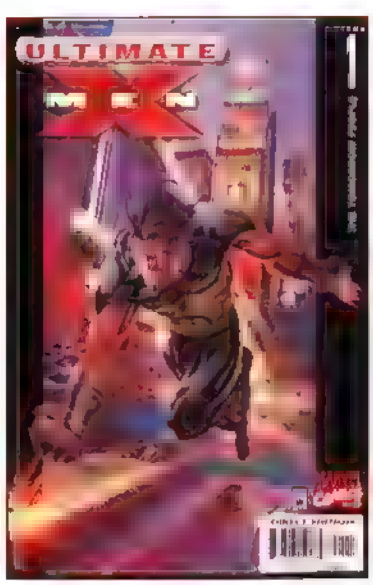
Abonnements - Précommandes (comics et magazines) : dès 51 $:

$ à 6.50FF*

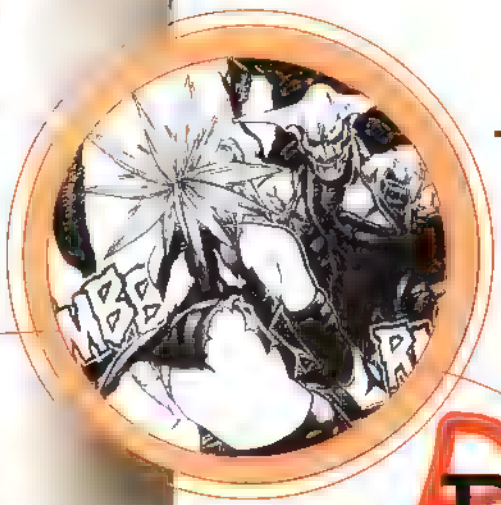
C O M I C S - T O Y S

M A G A Z I N E S , A R T B O O K S - P O S T E R S ,
J A P A N I M A T I O N , V I D E O - D V D imports, T-SHIRTS ,
G A M I N G - C A R D S , T R A D I N G - C A R D S
I M P O R T U S - V F - B A C K I S S U E S
A c h a t , v e n t e , n e u f e t o c c a s i o n
S e m i c M a r v e l , L u g , A r e d i t M a n g a s

Demandez notre liste des articles disponibles



Fax (33) 0 320 559 054 - 25, rue de la Clef - 59800 LILLE
Alpha.Omega@wanadoo.fr
Tel : (33).0 320 319 375
www.alphaomega.fr



- "Salut Emmanuel, c'est Aude." - " 'lut ! " - "Pour le Routard Otaku, tu as quelque chose ? " - "Pas pour l'instant. Pourquoi ? " - "Après le dossier sur Katsura d'Ekllipse 6, ce serait bien que tu fasses un dossier sur la censure aux Japon, comme on l'a fait pour le bédéphile et le comic-addict"

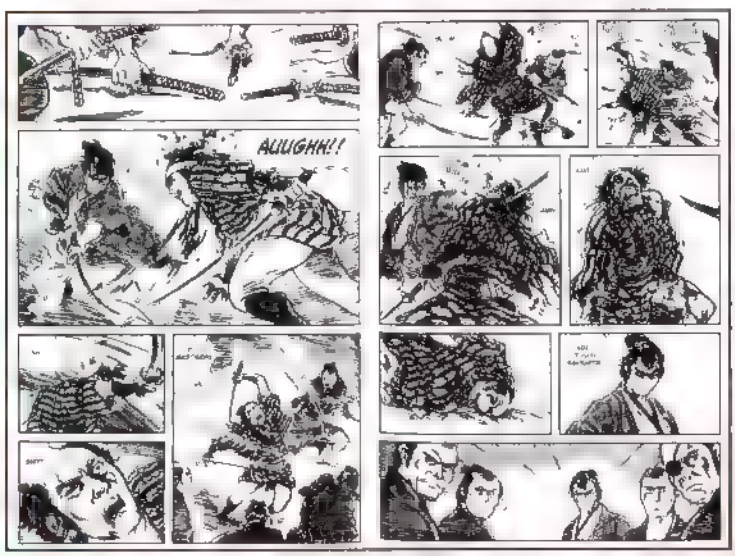
Routard Otaku

8. Censure et Ciseaux

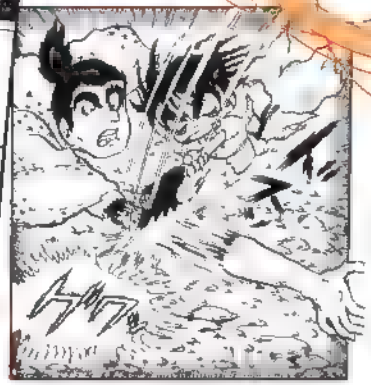
Gasp ! Ça y est le mot était lancé La censure et ces ciseaux devastateurs ! Cet Ogre ténébreux, ou ce valeureux défenseur des Valeurs de l'éthique ou de la bonne Morale faisait-il des mangas son quatre heures ? Il doit effectivement avoir de quoi se mettre sous la dent me diront certains, car, entre des scènes d'une violence insoutenable et des pages de pornographie pure, les mangas ne sont pas réputés pour leur vertu... Ah oui ?
Certes, l'article sur Katsura avait pu en choquer certains pour sa représentation frivole de l'adolescence, mais c'est avant tout, avec l'assimilation aux dessins animes, la violence qui choqua les occidentaux à l'arrivée du manga.

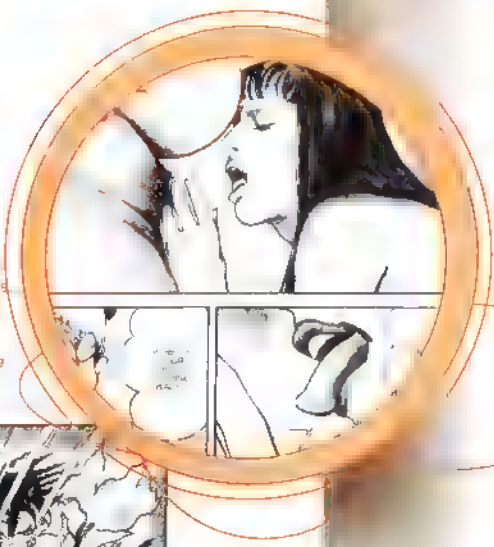
"[...] Quand la violence n'est pas directement physique, elle est psychologique. [...] Le probleme de cette violence est qu'elle n'est pas parodiée, mais directe, froidement réaliste, instillant dans la contemplation qu'on en propose une forme de voyeurisme et de sadisme."
Article du Monde Diplomatique

Premier constat : le Japon est un pays réputé autoritaire et conservateur, et pourtant, peu de voix se sont fait entendre pour réprouver les debordements d'une violence qui nous semble outrancière. Pourquoi ? Les raisons sont sans doute multiples. Mais, par delà le traumatisme évident de la seconde guerre mondiale, il faut revenir aux sources culturelles d'un pays ou la tradition martiale est intimement mêlée aux traditions artistiques. Samourais et autres guerriers font depuis longtemps partis des motifs graphiques. Les kabuki mettant en scenes de vaillants guerriers décapitant leurs adversaires existent depuis des siècles et répondent à un souci tant narratif qu'esthétique Ces notions sont malheureusement trop éloignees de nous pour que l'on puisse les intégrer à nos habitudes, alors que nombre de mangas qui utilisent des images violentes ne font que puiser aux sources mêmes des peintures et de la culture japonaise
Ajoutons à cela qu'au Japon, comme en France, il n'y a pas de censure préalable. C'est à dire qu'aucun livre ou manga ne passe devant une commission qui l'autorisera ou non à paraître. Il n'y a que des lois auxquelles doivent se conformer les éditeurs, et ceux qui y contreviennent sont alors renvoyes en justice. Or, il se trouve qu'aucune loi ne fait référence à la violence. Ayant subi successivement le poids de l'oppression impériale à la fin du siècle dernier, puis celui de l'Amerique, les Japonais ont laissé libre cours à l'imagination fertile des artistes. C'est donc un territoire encore vierge de censure Si liberté il y a, cela n'empêche pas non plus les tabous, et bien sur, il y a des actions en justice concernant la violence dans les mangas, mais celles-ci sont à l'initiative d'associations qui portent plainte. De facto, les seules limitations qui existent en dehors de la pornographie, sont imposees par les associations. Le gouvernement lui ne s'occupe que de reglementer les representations de la politique et de la sexualite.
Et nous en revenons à notre point de départ. Entre l'auteur de Video Girl Ai et la censure la passerelle ne pouvait être que de jolies jupettes de collegiennes, attachées à un "*érotisme soft*"
La découverte de jeunes écolières en uniforme, des fraîches korés aux formes voluptueuses découvrant l'amour et ses premiers émois pouvait indigner ou choquer un certain lectorat En omettant le fait que ces livres sont destinés à des adolescents, et que les protagonistes de ces intrigues sont tous du même âge, certains n'auront pas manqué d'y voir des incitations à des pratiques plus que douteuses...



En haut les juveniles héroines de Katsura s affichent sous les angles les plus... Incongrus ! (Shadow Lady)
Ci-contre, "Kozure Okami" (Lone Wolf and Cub) de Kazuo Koike et Goseki Kojima peut etre traduit par "Loup solitaire et chiot
Et les voilà qui coupent les cheveux en quatre





A gauche X de Clamp ça tache

Ci-contre Bakune Young une bonne claque au petites mauvaises odeurs

A droite, Ikegami et les suceltes (invisibles) d'Annie

Ci-contre, "Ashura", de Joji Akiyama donne dans le cannibalisme ..

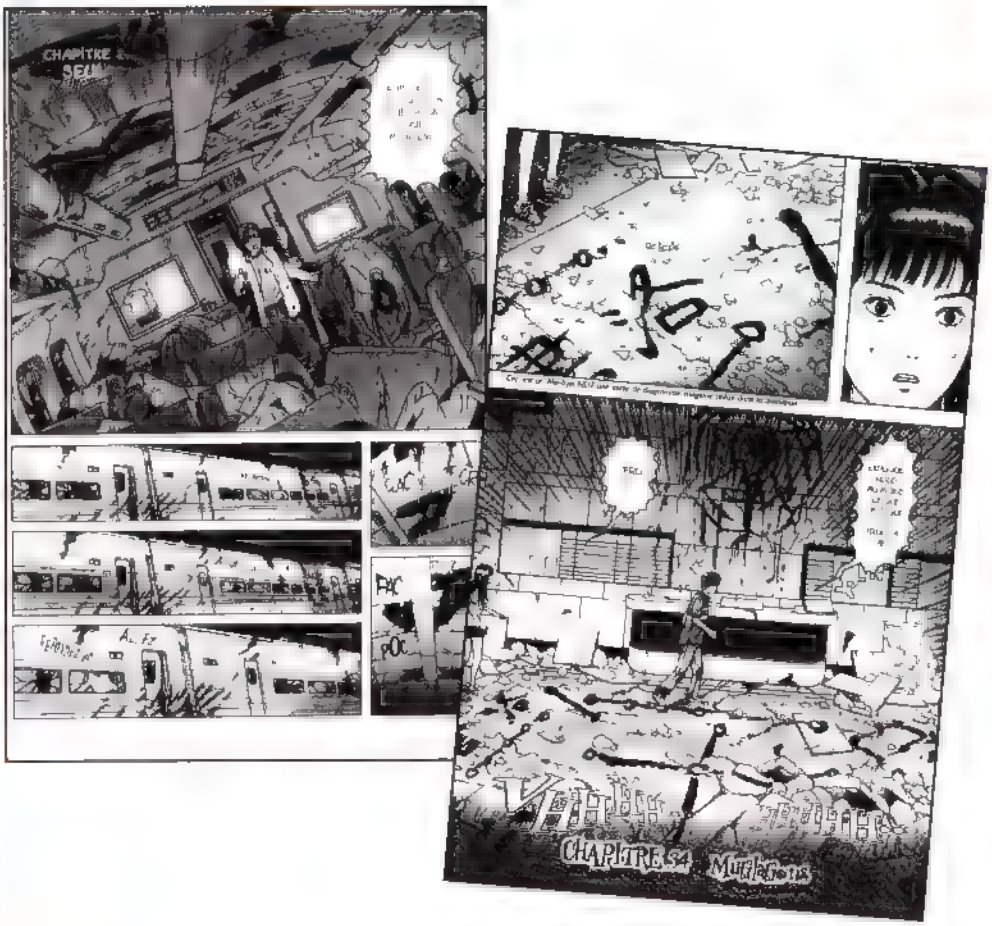
"La loi est mal appliquée et facilement contournée par des éditeurs et artistes peu scrupuleux. Le genre "Lolita" qui représente des jeunes filles préadolescentes victimes des désirs d'hommes d'âge mûr, n'est pas rare. Et pour le moins alarmant. Les manga sont une sorte de miroir de la société japonaise qui reflète ses aspects les plus raffinés, mais aussi les plus sordides."
N.Willems.

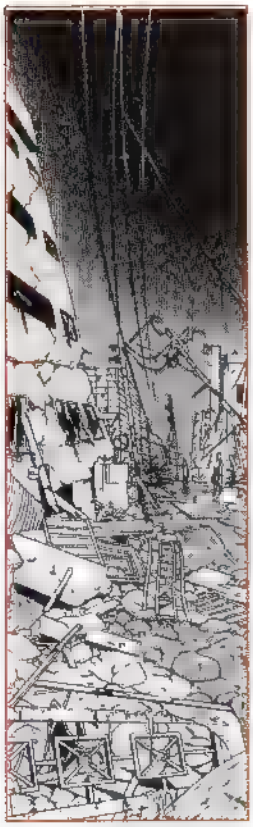
Mais comment retrouver trace de la censure quant à la sexualité au Japon et effacer toutes les idées reçues et les amalgames trouvés ici et là dans les journaux bien-pensants européens ?
À l'issue de la Seconde Guerre Mondiale, au droit traditionnel japonais se sont mêlées de nouvelles lois influencées par les U.S.A. occupant alors l'archipel. En conséquence à partir de 1945, une première forme de censure appliquée à l'ensemble des médias fut instaurée : interdiction d'utiliser les samouraïs, les arts martiaux et de mentionner l'armée japonaise. Ainsi, exit des mangas de la première heure toute référence à la guerre et aux sentiments belliqueux ; il est vrai qu'ils avait eu leurs heures de gloire dans les rangs de la propagande nationale. "Vae Victis", comme ils disaient jadis. Heureusement pour l'aventure, ces sanctions disparaissent en 1952 avec les accords de San Francisco et seules les interdictions concernant les attaques politiques et les critiques contre l'empereur et son entourage demeurent. Confrontées à une longue tradition d'humour et de caricature, elles vont, elles aussi, s'éroder progressivement. Les auteurs ne s'exprimaient-ils pas, à l'époque, dans un domaine où les traditions d'estampe prévalaient ? En tout cas rien ne semble indiquer une quelconque censure de la sexualité
Les années 70 arrivent et avec elles déferle la vague des "*mangas narratifs*" ; les gekija, qui sont largement inspirés du cinéma. C'est également à ce moment que s'instaure un nouveau mode de production, plus intensif. Le manga paraît maintenant chaque semaine. Il touche un lectorat toujours plus nombreux. C'est à cette époque qu'apparaissent les premiers signes d'une désapprobation et d'une remise en cause morale, issue de groupes sociaux influents et traditionalistes. En effet, des associations de protection de la jeunesse, peu nombreuses mais virulentes, clament leur indignation face à un "*étalage de violence et de pornographie*", et veulent "*recadrer*" ce médium "*décadent*". Comme en France et aux États-Unis (voir Ekllipse 5, 6 et 7), c'est donc sous l'influence de ces associations minoritaires que s'instaure une réglementation plus répressive, sinon dans la loi tout au moins dans les usages. On peut ainsi découvrir avec stupéfaction que le père d'Astroboy, Osamu Tezuka est appelé devant les tribunaux pour se défendre de créer des manga "*trop violents et laissant trop d'expression au sexe*"... !
Au Japon également, les auteurs n'échappent pas au syndrome Wertham. Les lois ne parleront peut être pas beaucoup, mais il sera vivement conseillé aux éditeurs d'édulcorer certaines scènes. D'eux-mêmes, certains établissent une auto-censure, suppriment des pages ou apposent la mention "*pour adulte uniquement*". Cependant, contrairement aux États-Unis, l'anathème ne dure pas. Les seuls reliquats de cette période restent les interprétations d'un très imprécis Article 175, qui interdit de montrer les organes sexuels (et notamment les poils pubiens), mais pas forcément la sexualité elle-même. Jusqu'en 1990...

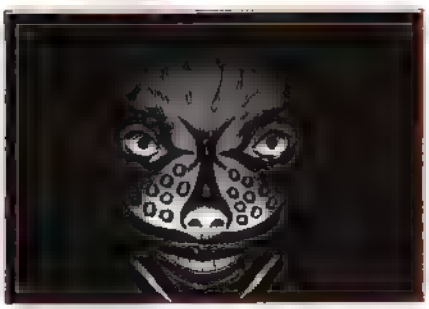
A suivre

Emmanuel Daney

Ci-contre Bastard ou l'art de concilier Heroic Fantasy et scènes gores Vous reprendrez bien un peu de dessert ?







DRAGON HEAD

Minetaro Mochizuki

L'histoire flirte avec le standard du film catastrophe : un shinkansen (*TGV japonais*) déraille dans un tunnel. La violence du choc fait une hécatombe n'épargnant aucun adulte. Les seuls survivants sont une poignée de pré-ados en voyage scolaire. Naturellement, le tunnel est sur le point de s'effondrer, et débute une course contre la montre pour arriver à la surface. Classique. Du coup, on s'attend à la claustrophobie de la remontée vers l'air libre, pas à la sauvagerie d'une lutte intestine entre ados qui vient bousculer les conventions. Mais Dragon Head prend véritablement le lecteur à contre-pied quand, à l'opposé du happy end stéréotypé du genre, on découvre qu'en surface, c'est pire.

Avec un style original "réaliste lyrique", Mochizuki dépeint sans concession l'instinct de survie tout en esquissant une véritable métaphysique de la peur. Sur fond d'une horreur rarement osée, même par des mangaka, il brosse un beau portrait de couple romantique et moderne, Téru et Ako, attachants comme des Paul et Virginie égarés dans "Sa Majesté des Mouches". Avançant à leur suite, haletant sous un suspense insoutenable jusqu'à l'ultime page du dernier volume, apprêtez-vous à sonder les méandres de l'âme humaine.

SOLEIL

INFANT

Gô Nagai

Go Nagai

Go Nagai ? - Ça ne me dit rien. . - Mais si, tu connais ! Même ta grand mère connaît… Va donc voir dans le grenier tu risques de retrouver sa créature !

Étrange histoire ! C'est bien Goldorak qui a fait découvrir le dessin animé japonais aux petits Français. À partir de 1978, dans les cours de récréation, plus de cow-boys ni d'indiens, il n'est plus question que de fulguro-poings ou de rétrolaser !! Et aucune série ne connaîtra un succès aussi unanime. Or, pour les japonais "UFO robot Grendizer" n'est qu'une extension des séries Mazinger, une bonne opération commerciale. Enfin ultime paradoxe son créateur, un célèbre mangaka, est resté dans la pénombre !

L'enfance de l'Art

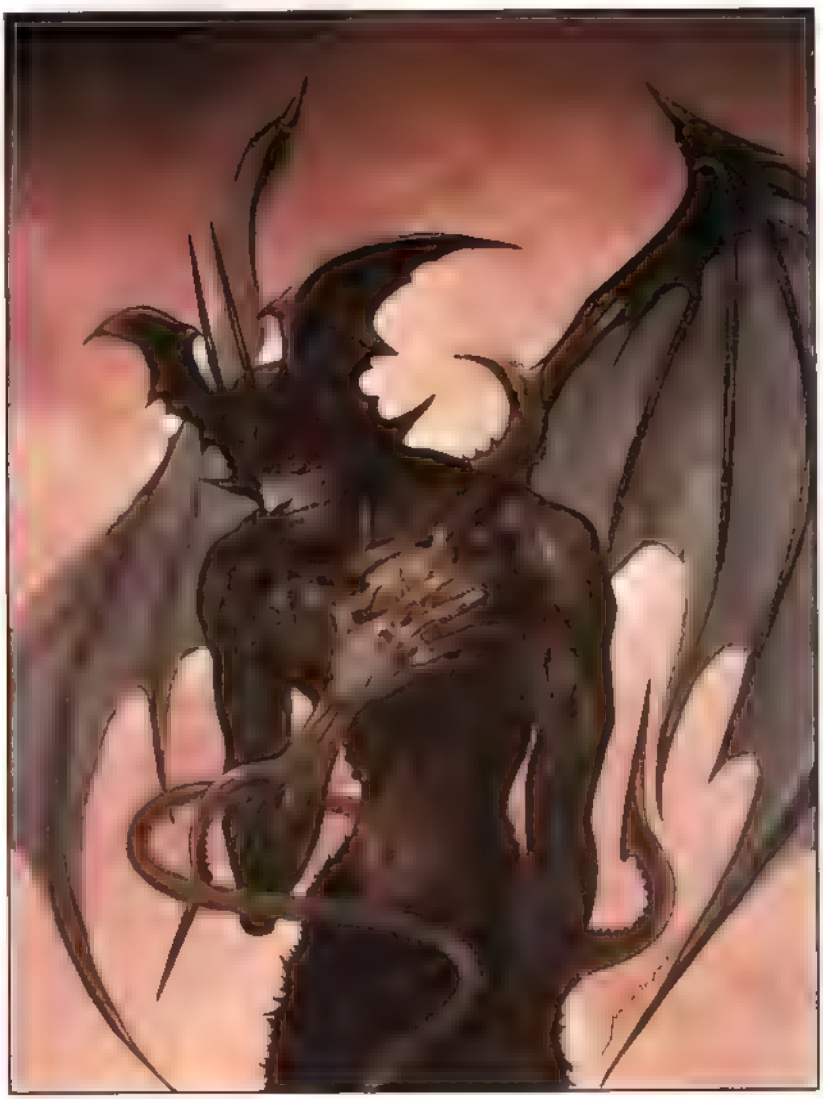
On ne pourrait parler de Go Nagai sans dire qu'il est né à peu près en même temps que le Manga moderne, et qu'il y a grandi en même temps que lui. Ce d'abord parce que tout petit il a fait partie de ces enfants émerveillés par les mondes imaginaires qu'il pouvait y trouver, mais ensuite parce qu'en grandissant, et en étant un lecteur assidu, il s'est imprégné de son évolution, et des nouveaux sujets plus mûrs qui apparaissaient en même temps que lui devenait adulte.

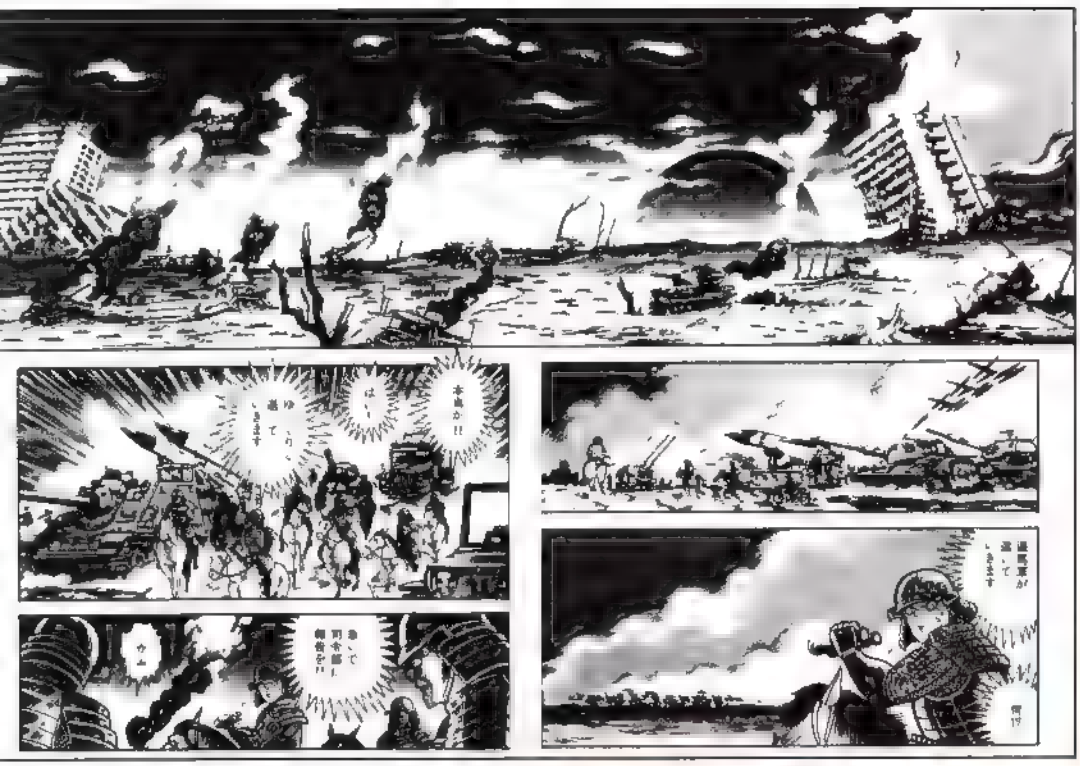
Quand enfin il parvient parvint à réaliser son vœu d'être mangaka il restait encore bien du chemin à faire et des thèmes à aborder avant que l'on arrive aux livres d'aujourd'hui. Le média n'avait pas encore atteint la popularité qu'on lui connaît, et souffrait aussi des mêmes préjugés qui pèsent encore sur la bédé ou le comics : des lectures sottes et abêtissantes ! Et, je crois qu'on peut dire sans se tromper que Nagai fut de ceux qui impulsèrent une dynamique à la création d'un genre entier...

Le choix d'une vie

Quatrième d'une famille de 5 garçons, Kiyoshi (qui se fera nommer Go) était de ces enfants rêveurs et dans la lune, qui font le désespoir des professeurs d'école. Il est de ces élèves qui dessinent sur tous les bouts de papier, sur les couvertures des cahiers, se gavent de films et d'images et… ratent tous les concours d'entrées aux universités !

Que doit-on voir dans la distraction permanente de ce grand adepte de l'école buissonnière ? Que dire des cauchemars peuplés de monstres et de démons qui font les jours et les nuits du petit Nagai ? Kiyoshi naît en 1945 alors que croule sous la Bombe l'Empire du Japon. Son enfance ne sera pas sans heurt : puisqu'il sera orphelin de père à douze ans et qu'il tombera très gravement





LE JAPON AUSSI S'EN EST SORTI COMME PAR MIRACLE
MAIS ON COURAIT VERS UNE FIN MISERABLE
EN CHOISISSANT LE LEADER D'UNE NATION IL FAUT RESTER TRES PRUDENT

© Go Nagai / Dynamic Planning 75/98

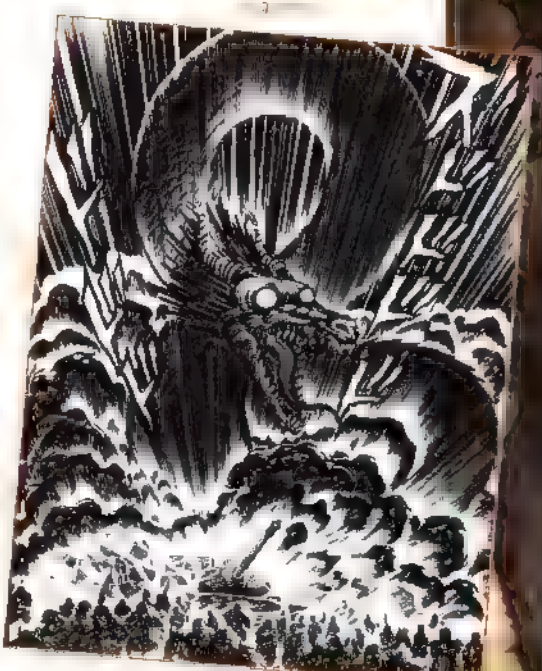
malade à dix-huit, il lui faudra plusieurs mois pour se remettre, et que l'on cesse de craindre pour sa vie. Paradoxalement, cette nouvelle épreuve sera déterminante. Il n'est plus question de compromis : à quoi bon vivre si l'on n'accomplit pas ses rêves ? Ses lectures enfantines ont marqué à jamais son désir de se réaliser dans le dessin, et maintenant il est prêt à tous les sacrifices pour y parvenir. Il est temps pour lui de faire fi des admonestations sur ce loisir facile et des craintes de sa famille quant à son avenir.

Son premier objectif sera de rencontrer Tezuka, l'auteur qui a bercé sa jeunesse et qui l'influence jusque dans son trait ne sera pourtant pas celui qui lui ouvre les portes. Mais il ne sera pas bien loin. Ses premiers essais lui permettent en effet de devenir assistant d'Ishimori*, dans le studio d'Osamu Tezuka. Pour supporter cette formation, sa volonté et sa perseverance ne seront pas de trop. Il ne comptera pas ses heures pour tenir les cadences infernales de Mush Productions : pas d'horaires, pas de week-end et bien sûr pas de vacances ! Là où bien d'autres se découragent, il résiste et devient le vétéran d'une équipe d'assistants qui se renouvelle sans cesse. Deux ans plus tard, il publie ses premiers récits.

Fulguro points

En 1967, sa première BD, Meakashi Porikichi, est publiée dans Bokura. Après quelques interludes enfantins, Gô est très rapidement sollicité pour faire une série. On lui promet même de lui laisser carte blanche. En 1968, il sort donc Harenchi Gakuen, l'histoire d'une école aux professeurs déjantés, dans le célèbre magazine Shonen Jump. L'humour et le décalage lui vaudront un succès phénoménal… et ses premiers ennuis avec la censure. On serait surpris par le graphisme simpliste et caricatural de ces œuvres de jeunesse si ensuite, on ne retrouvait pas systématiquement les petits gnomes grimaçants et les burlesques de ses débuts (la famille Rigel, Boss Borot, le trio des loubards de Devilman). À 23 ans, il est déjà un auteur qui marche, mais ça ne lui suffit pas.

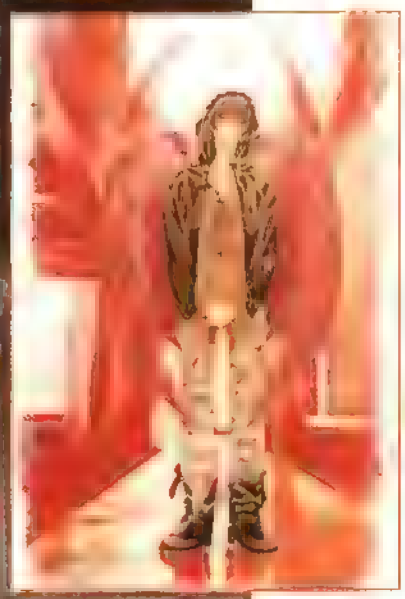
Formé à l'école de Tezuka, Nagai a vite compris que le prix de la liberté était l'indépendance. En 1970, à vingt-cinq ans, il fonde Dynamic Productions, une petite affaire familiale dont il sera le moteur. La même année, il rencontre Ken Ishikawa et Gosaku Ota, deux dessinateurs qui deviendront ses principaux collaborateurs. Les bases sont posées pour l'empire à venir.

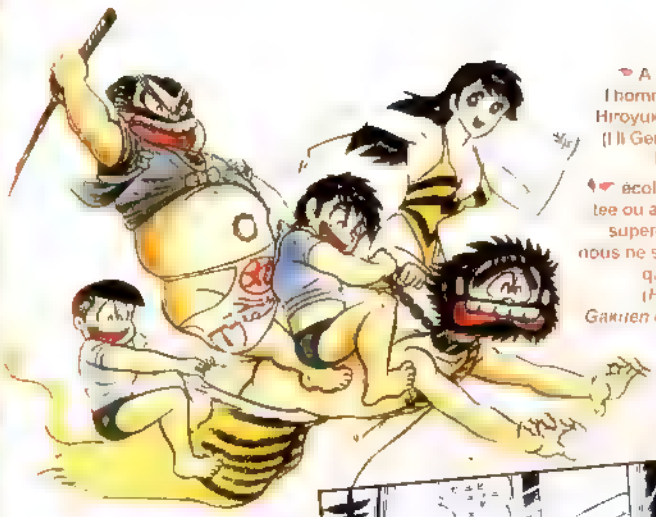


"Il est de ces élèves qui dessinent sur tous les bouts de papier, sur les couvertures des cahiers, se gavent de films et d'images et… ratent tous les concours d'entrées aux universités ! …"

*Ce dernier a récemment repris son vrai nom : Ishinomori.

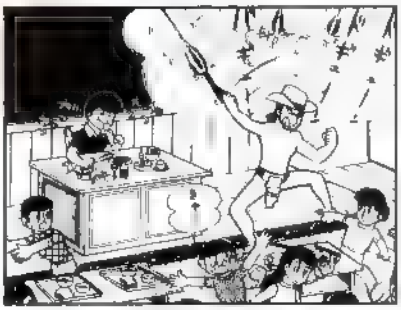
Go Nagai





A gauche : l'hommage de Hiroyuki Asada (I'll Generation Basket)

Ecole dejantee ou androide super-sexy et nous ne sommes qu'en 72 ! (*Harenchi Gakuen* et *Cutey Honey*)



Infatigable Go Nagai va développer une activité plus qu'intense. Il est à la fois dessinateur de Mazinger, puis le scénariste d'autres histoires de robots. Il est le créateur et seul maître d'œuvre d'une série bientôt culte : Devilman, son œuvre préférée qui commence à paraître en 1972. Puis viendra Violence JacK à partir de 1973 et des dizaines d'autres mangas.

Dans le même temps, il dirige Dynamic Productions. Il gère l'adaptation de ses œuvres en dessins animés avec Toei animation, Fuji films ou la télévision, ou négocie la création de produits dérivés avec le marchand de jouets Bandai et les droits qui en découlent.

Une part importante de la production de son studio sera orientée vers des produits destinés à l'exploitation. Ainsi, la création spontanée de Mazinger sera suivie d'une ribambelle de titres parallèles qui, eux, seront conçus pour répondre à la demande du marché. Grendizer (*Goldorak*) sera donc dessiné avec des pieds plus larges que son grand frère pour les commodités d'utilisation des jouets dérivés. Quant au manga, il est avant tout un objet de soutien d'une série animée, ce qui n'empêche pas ses auteurs d'explorer de nouveaux concepts pour les robots.

Les 4 voies du Mangaka

La première caractéristique de Go Nagai est d'avoir évité de s'enfermer dans un style et de s'être aventuré dans tous les domaines... pour les renouveler.

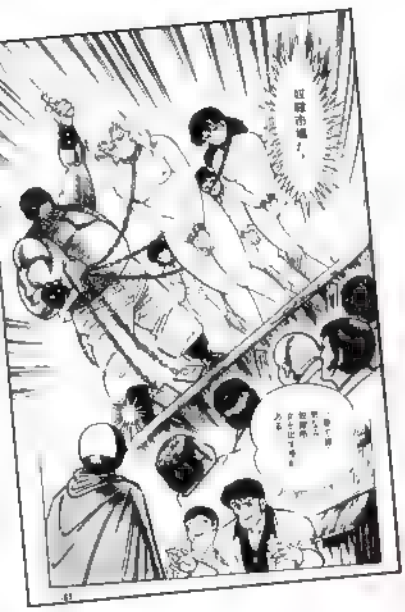
Il commence par des séries d'histoires loufoques dont la forme confine à la caricature farfelue. Et déjà, il ouvre une nouvelle voie en faisant entrer la violence et le désir dans l'univers enfantin. Harenchi Gakuen semble loin des histoires pour enfants sages, auxquels il plaît pourtant tout autant. On pourrait en dire autant de l'histoire d'Enma Kun, petit diable plus soucieux de mater les jolies filles que de remplir sa mission : ramener au bercail quelques diablotins amateurs de séjours sur terre et d'enfer buissonnier.

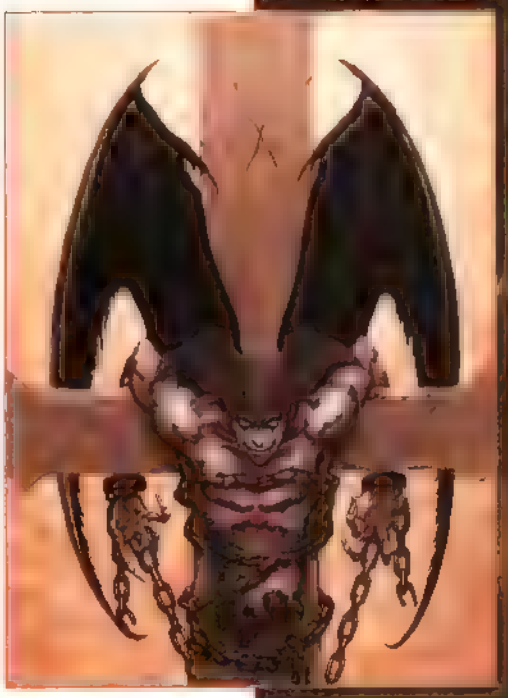
En développant la série des Mazinger, Go Nagai atteint une notoriété qui lui vaudra d'être admis dans le prestigieux club des auteurs de SF. Il va entièrement renouveler la thématique des robots. En effet, il n'est ici question ni d'androïdes parfaits (Astro boy) ni de monstres de fer menaçant l'humanité. Les engins qu'il imagine : Mazinger Z, Goldorak, et les autres ne sont en fait que des coquilles de fer qui servent d'extensions du pilote. Ils ne sont programmés pour aucune tâche particulière, mais obéissent à la voix de leur maître. Parmi les innovations qui marqueront le genre tout entier, le héros dicte ses ordres à haute voix, et rythme l'action en proclamant ses faits et gestes ! Enfin, le pilote ne se métamorphose en super héros que le temps du combat, puis retrouve son humanité dès qu'il s'extrait de sa carapace blindée (20 mètres, 20 tonnes, 360 km/h) qui retourne l'attendre au hangar ! Dernière palme des inventions : les déclinaisons suivantes s'assembleront entre elles, prouvant que l'union fait la force, même dans un combat de Legos... euh ,, de robots !

Désireux de changer de public ou lassé des muscles de métal, il imagine Kekkô-Kamen, puis Cutey Honey, des héroïnes féminines aux formes généreuses, aux tenues légères et suggestives... mais expertes en arts martiaux ! Un nouveau personnage vient de naître dans l'univers de la bédé : *"la guerrière de l'amour"*, une Justicière ultra sexy. Attention, ces ancêtres des magical girls ne sont encore destinées qu'à un public masculin !

Ci-contre, un cours d'anatomie très particulier ! (*Harenchi Gakuen*)

"Parmi les innovations qui marqueront le genre tout entier, le héros dicte ses ordres à haute voix, et rythme l'action en proclamant ses faits et gestes !..."





nfin avec Devilman, surgi de ses propres cauchemars, il plonge des démons mâles, femelles ou androgynes, sortis tout droit des hantises du Moyen Age, dans un décor du XX[e] siècle. Pour affronter ces monstres, le frêle Akira devra non pas vendre son âme, comme on le fait si couramment depuis des siècles, mais voler le corps et le pouvoir d'un démon ! Citant Dante, l'apocalypse ou les légendes médiévales, Nagai trace un surprenant récit de fin du monde qui deviendra aussitôt une œuvre culte au pays du levant.

Le côté Obscur

A première vue, on pourrait penser que notre auteur est surtout fasciné par le plaisir de conter et qu'il ne faut pas chercher trop loin une réflexion. Il y a bien trop d'action pour qu'on ait le temps de penser, d'ailleurs les personnages agissent ou réagissent beaucoup, mais ne s'expriment pas énormément. Pourtant, l'ensemble de l'œuvre constitue un fantastique reflet distordu et amplifié, des non-dits de notre époque.

D'abord, elle pourrait servir à établir un catalogue assez fourni de fantasmes tant individuels que collectifs. Ce n'est pas pour rien qu'il a dû sans cesse s'expliquer avec la PTA (*association de parents et enseignants*). Il interpelle le voyeurisme du lecteur à coups d'héroïnes dénudées. Il évoque couramment des scènes sadiques et même des viols.

Dans le même esprit on pourrait souligner le thème du dédoublement comme une valeur constante. Les personnages, des individus a priori quelconques, se métamorphosent en héros pour accomplir les fantasmes du lecteur. Ce thème est poussé à l'extrême lorsque l'auteur imagine des androgynes : l'étrange visage du général Gandal s'ouvre pour laisser voir une créature féminine. Le Satan de Devilman est double : il est homme et femme à la fois, et amoureux de son adversaire.

Dans ses œuvres majeures, Nagai construit des récits de fin du monde préparée par des tyrans tout puissants et sans vergogne. Le Docteur Hell, les envahisseurs de Vega ou Satan lui-même (dans Devilman) mènent ce bal de l'Apocalypse. Quant à Violence Jack, ce n'est ni plus ni moins que 900 pages contant l'histoire des survivants... Tous les récits peuvent être interprétés comme des transpositions des hantises

Gô Nagai

majeures de son temps : crainte de l'apocalypse nucléaire, mais aussi du retour de la folie des pouvoirs totalitaires

Tous les membres des institutions profs (Harenchi Gakuen, Kekko Kamen), gens d'armes représentant en théorie la loi (Devilman Lady, Violence Jack) sont violents et pervers. Quand aux États ils oppriment et détruisent !

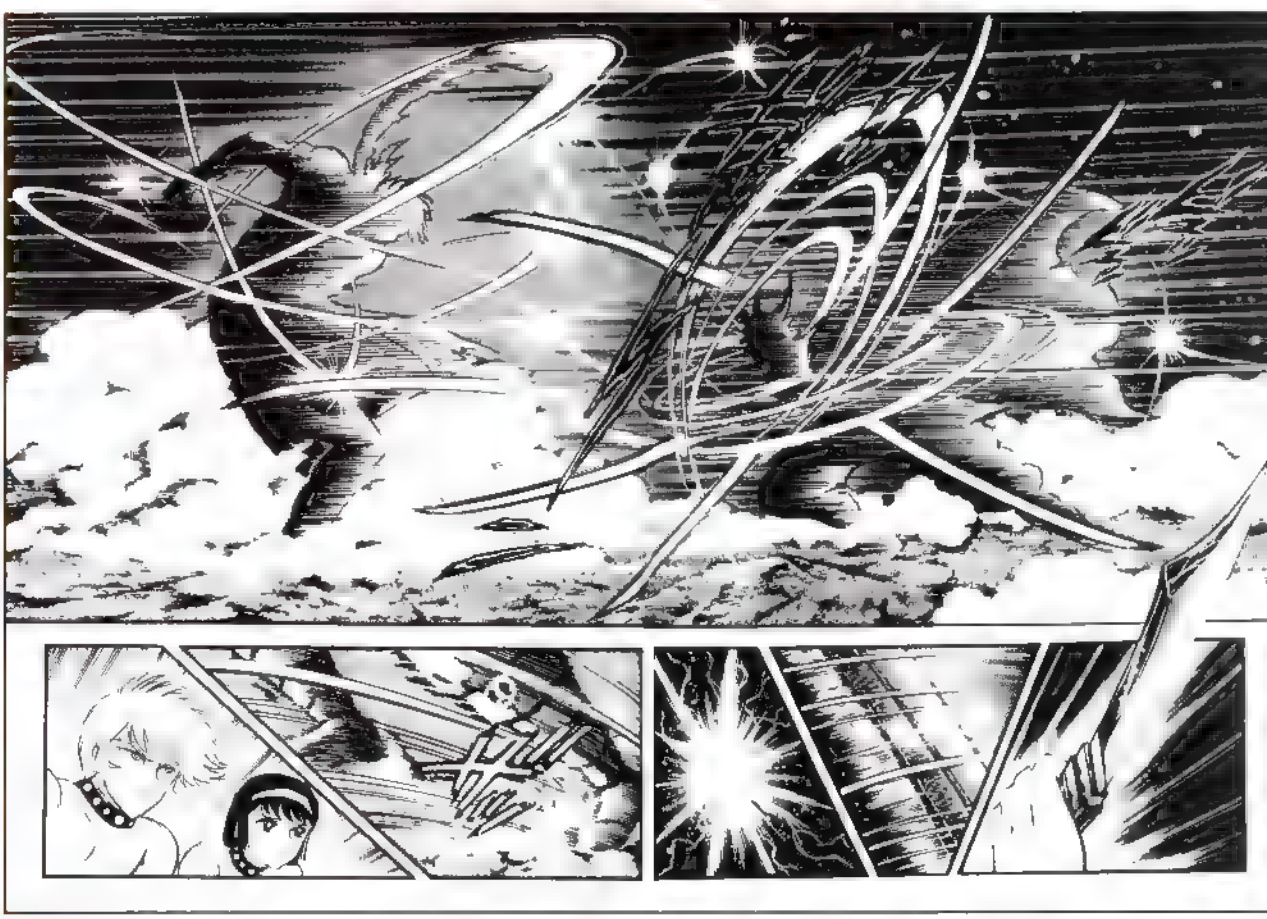
Ici ou là, quelques bons savants s'opposent à des savants fous qui expérimentent même sur l'humain (Devilman, Cutey Honey). Et partout des forces obscures sortent des souterrains de Mycènes ou des ténèbres de l'enfer pour menacer l'humanité

Monstres et batailles

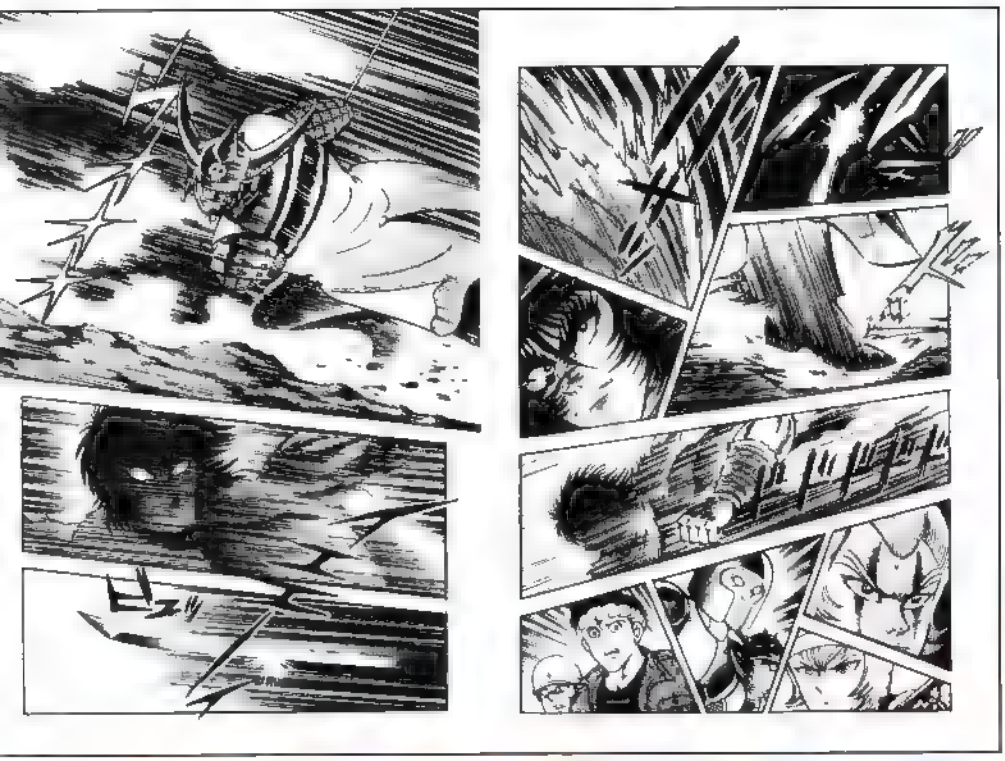
L'entrée des forces du mal dans l'univers des héros crée des récits épiques d'une rare violence. Il ne peut y avoir d'épisode qui ne trouve sa clôture dans un combat. Et chaque bataille est largement représenté dans ses détails, en crescendo

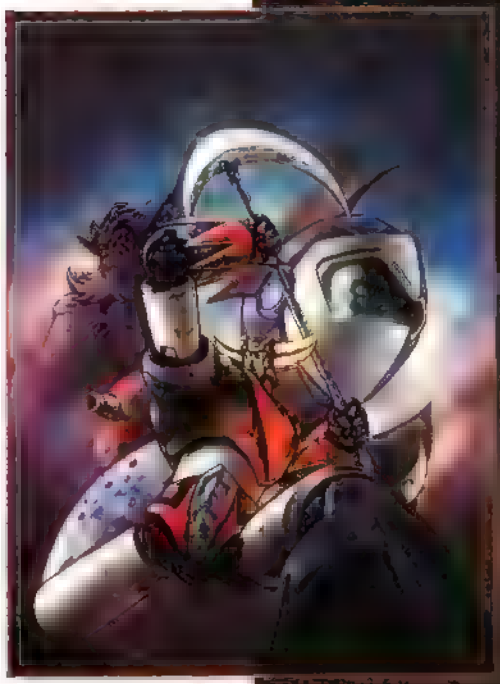
La structure même du récit s'organise sur la base de ces scènes : l'histoire se construit dans une progression graduée d'affrontements de plus en plus périlleux. Partis d'une simple bagarre de rue avec quelques malfrats dans le tome un de Devilman, on arrive à la fin, à l'assaut généralisé de toutes les forces de l'Enfer, et à la fin du monde. Le dessin lui-même haché, déchiqueté, devient tourbillon, explosion amplifiée par un montage heurté des plans

Si l'on ne peut échapper à cette déferlante c'est que l'univers des récits de Gô est celui de la violence extrême. Ce que l'auteur imputerait à ses "*rêves*" d'enfant peut se résumer en peu de mots : on ne connaît pas de limite à sa capacité à imaginer des monstres. Il ne s'est pas contenté de créer les robots géants du Dr Hell, les golgoths aux bras-serpents, faits pour trancher, broyer étouffer. Femmes oiseaux, harpyes aux ser-



Soleil Levant





Couverture de Soleil Levant

"À l'assaut généralisé de toutes les forces de l'Enfer, et à la fin du monde... Le dessin lui-même, haché, déchiqueté, devient tourbillon, explosion amplifiée par un montage heurté des plans...."

res immenses, hommes garous aux mâchoires de loups, hybrides monstrueux de la pieuvre ou du serpent aux multiples pouvoirs, des dizaines d'êtres maléfiques hantent les dizaines de récits fantastiques qu'il a imaginés. De Oni (1969) à Kishin (1999) il faudrait un recueil entier pour recenser les démons qui peuplent ses pages !

Mais surtout, ses récits sont habités par des monstres à visages humains : les voleurs, assassins sadiques n'en sont d'ailleurs que le menu fretin. Avides de pouvoir prêts à tous les chantages, toutes les trahisons et à tous les massacres pour dominer le monde, le Docteur Hell, le comte Broken et les Panther Claw, Vega Daio, Zenon ou Slam king sont des tyrans qui feraient passer les démons de Devilman pour des enfants de cœur.

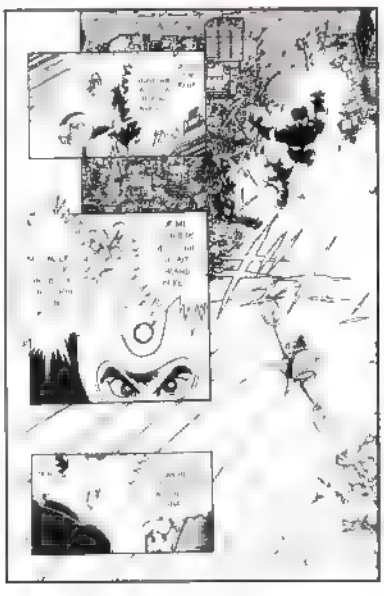
Les Justes

Seuls de véritables héros peuvent affronter ces monstres. Ils sont jeunes, beaux, purs. Ils se contentent modestement de sauver le monde. Elles sont jeunes, femmes, attirantes. Justicières, elles traquent les sadiques et volent au secours des victimes.

Leur point commun est la gentillesse. Nos héros sont entourés de jeunes filles fraîches et sensibles, d'enfants aussi espiègles que sincères et généreux. Autour d'eux, s'égrènerait bien la petite musique du bonheur simple et tranquille. Mais les monstres veillent...Ils n'ont pas choisi d'être des héros, et le tourment traîne souvent dans les yeux immenses de ces nouveaux romantiques. Ils ont été désignés par le Destin, et ce n'est jamais un cadeau ! Landroide Cutey Honey croit qu'elle est la fille du savant qui l'a inventée et ignore tout de ses pouvoirs. Violence Jack n'est qu'une force brute, mais il va construire le héros qu'il porte en lui en devenant le protecteur des faibles. Il faut un tremblement de Terre pour que Koji Kabuto découvre, dans la cave le secret de son grand père : le robot Mazinger qu'il contrôlera bientôt.

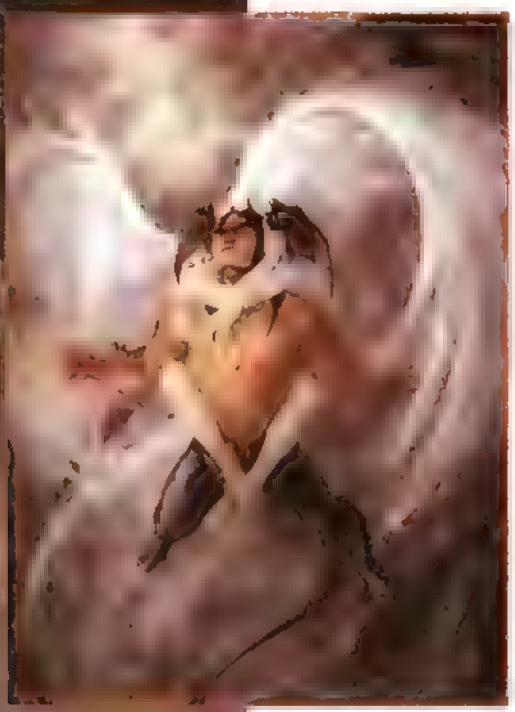
Tous vont se révéler, se métamorphoser littéralement en Héros à l'image d'Akira, le jeune homme timide de Devilman, qui, au début, ne sait pas même défendre sa copine face à quelques loubards.

De l'épopée, on retrouve toutes les caractéristiques : voici un monde en Noir et Blanc où la beauté, la justice, la vie sont sans cesse menacés par la tyrannie et la volonté



Le combat entre Mazinger et Devilman

Gô Nagai



Si Gô Nagai pouvait être résumé :

Harenchi Gakuen [*Infamy Campus*] 1968-70. bunko 12 volumes

Devilman 1972. 5 vol

Mazinger Z 1972. 5 volumes.

UFO Robo Grandizer [*UFO Robo Goldorak*] *dessiné par Gosaku Ota*. 3 vol

Koutetsu Jeeg 1972. 2 volumes

Cutey Honey 1973-74. 2 volumes

Getta Robo [*Getter Robo*] *Dessiné par Ken Ishikawa*. 1974. volumes

Shuten Douji 1980. wide-ban 6 volumes

Violence Jack 1973-77. wide-ban 7 volumes.

New Violence Jack 1983. 1 volume.

Hanappe Bazooka 1985. 5 volumes.

Mazin Saga 1991-92. 3 volumes.

Super Saiyuuki 1991. 1 volume

Maou Dante bunko 3 volumes.

Shin Cutie Honey 1992-93. bunko 2 volumes

Kekkou Kamen 1993. 3 volumes

Great Mazinger *Dessiné par Gosaku Ota et Ken Ishikawa*. 2 vol

Getta Robo G [*Getter Robo Go*] *Dessiné par Ken Ishikawa*. 1992. 3 volumes

The Bird 1994. 2 volumes

Nagai Gou Manga Taizenshuu 1987

Susa-no-O Densetsu 1985-88. 7 volumes

Dokura no tachi 1995. 1 volume

Dororon Enma-kun 3 volumes

Abashiri Ikka [*La Famille Abashiri*] 15 volumes

Kishin 1999.

VF Dynamic Visions :

Devilman, 5 vol

Mazinger Z, 1 vol

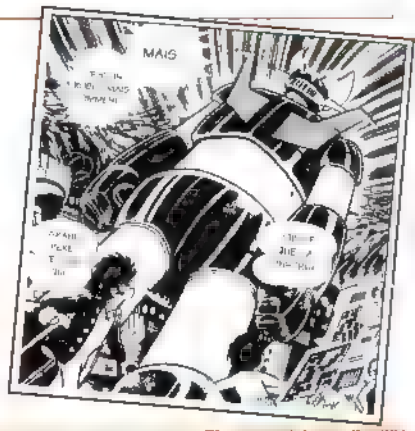
UFO Robot Goldorak, 4 vol. avec *Gosaku Ota*

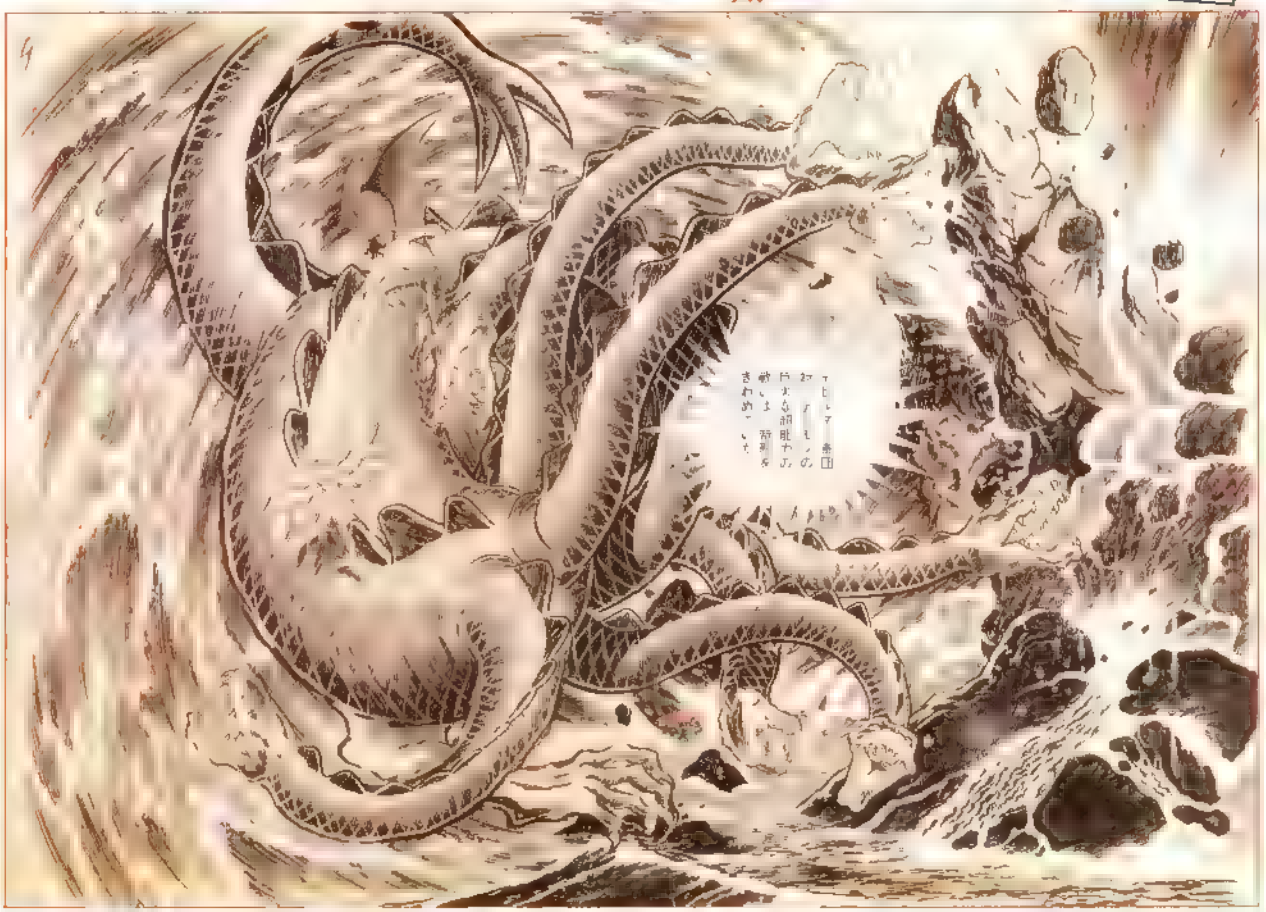
Getter Robot Go, 3 vol. avec *Ken Ishikawa*

de detruire. La seule nuance à ce manichéisme réside dans le choix des personnages de suivre la voie des justes. *"Aux commandes de Mazinger Z, tu peux être ange ou démon"* explique le professeur Kabuto à son petit-fils. Koji. Akira devra sacrifier son humanité pour sauver l'Homme. De nombreux héros possèdent un alter ego négatif, qui doté des mêmes pouvoirs, finit tôt ou tard par périr du fait des ses mauvais choix.

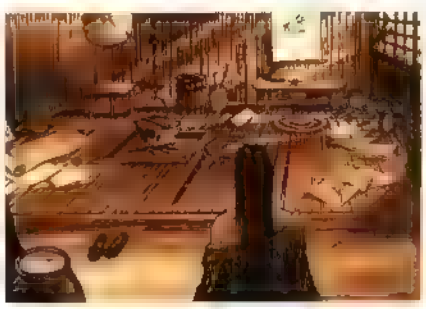
Dessinateur, scénariste, chef d'entreprise, mais aussi designer ou réalisateur de dessins animés ..Gô Nagai incarne toute la vitalité du manga japonais. De la farce au fantastique en passant par la SF, il a surtout été celui qui ouvre les pistes, crée des personnages ou des mondes germes doucement dans les profondeurs de nos rêves ou de nos cauchemars...Il ne nous reste plus qu'à guetter ses prochains ouvrages pour un embarquement vers d'autres aventures.

K.Cotch



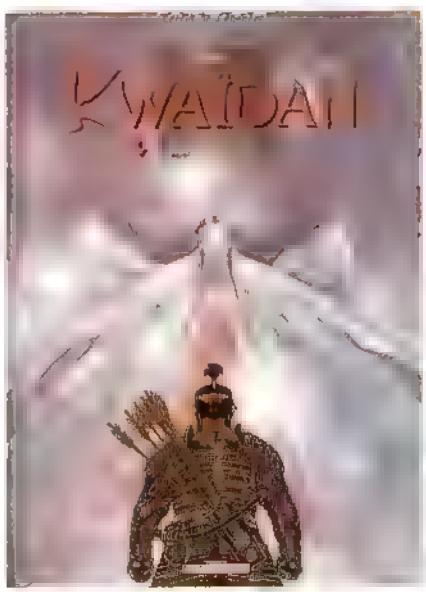


Kwaidan
Delcourt 2001



KWAIDAN
1. L'ESPRIT DU LAC

Jung



Dans le Japon médiéval, deux sœurs attendent le retour d'un samouraï parti guerroyer. Les jours passant, la rivalité amoureuse entre les deux femmes va croissante. Rongée de jalousie face à la beauté sa jeune sœur, Akane défigure la belle Onn. Abandonnée de tous, et désespérée de ne revoir revenir son bien aimé, celle-ci se suicide dans les eaux d'un lac. La tragédie ne serait pas complète, si l'amant, enfin revenu des champs de bataille, ne mettait lui aussi fin à ses jours avant même de s'être vengé.

Deux siècles passent, avant qu'on ne rencontre une fillette au masque dérangeant. Serait-elle enfin celle qui libérera les amants perdus de leur longue errance ?
Entre réincarnation et vie éternelle, l'onirisme et l'exotisme de l'Orient planent sur l'ouvrage. Le Japon est le théâtre de bien des légendes, celles qui mettent en scène des fantômes sont appelées "Kwaidan". La princesse sans visage, après "La jeune fille et le vent", est la nouvelle facette de l'exploration par Jung d'une mythologie toute nipponne.

La Commission chargée de contrôler le respect de la loi de 1949 s'est le plus souvent montrée modérée. Et heureusement, car depuis plus de cinquante ans, à travers l'article quatorze de la loi, elle dispose d'un véritable pouvoir de vie et de mort sur les magazines et ouvrages concernés !

Le Bédéphil

COMME UNE ÉPÉE DE DAMOCLÈS

Cet article permet, en effet, l'interdiction de proposer, de donner ou de vendre à des mineurs les publications "*présentant un danger pour la jeunesse*", mais auss. d'effectuer de la publicité au profit de ces ouvrages et de les exposer à la vue du public "*en quelque lieu que ce soit et notamment à l'extérieur ou à l'intérieur des magasins ou des kiosques*". Autrement dit, on ne vous interdit pas, on ne vous permet tout simplement pas de faire connaître votre existence. Belle façon d'etouffer la liberté d'expression ! Ce fameux article 14 est une arme redoutable dont la Commission va se servir pour obliger les éditeurs des années 50 et 60 à "filer doux". La Commission frappe rarement, mais elle ne manque pas d'adresser des avertissements aux éditeurs qui sont autant de mises en demeure. C'est à Tarzan que revint l'honneur d'attirer les premieres foudres des censeurs : les plus belles planches signées Hogarth disparurent dès la fin de 1949 ainsi que la collection du même nom. Pour nos prudes contrôleurs Tarzan est "*le journal pilote de la mauvaise presse pour enfants*". C'est que la Commission n'apprécie guère les surhommes à la musculature surdéveloppee.

Ainsi le **Fantôme du Bengale** est également dans le collimateur. Son maillot rouge moulant excite la nervosité de la Commission presque autant que ses "*personnages aux attributs équivoques*". On le voit dans ses premières années la loi de 1949 se fait les dents en de bien futiles combats.

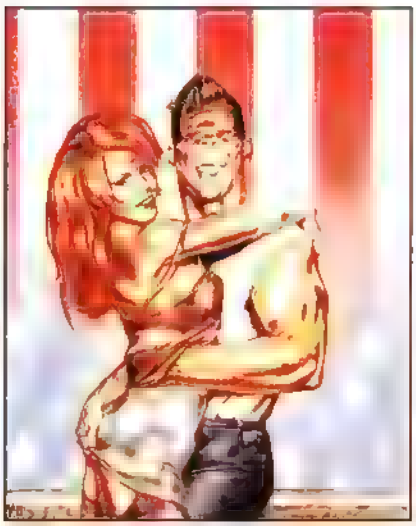
Certes, la Commission n'eut souvent qu'à faire les gros yeux, car auteurs et éditeurs eurent recours à une demarche d'autocensure qui leur permit de contourner la loi ou d'adapter leurs œuvres aux nécessités du temps. Mais les plus grandes victimes de la loi du 16 juillet 1949 furent d'abord les petits formats, et en particulier les super-héros venus d'outre-Atlantique. Déjà on avait largement dépassé les frontières du ridicule en contraignant les éditeurs français de **Superman** à supprimer cape et insigne du héros, pour lui imposer un réacteur dans le dos et le patronyme d'*Atomic*...

L'introduction par les éditions Lug des personnages de la Marvel donna naissance à un bras-de-fer mémorable. En février 1969 paraît le premier numéro de la revue "**Fantask**" avec les **Fantastic Four**, le **Silver Surfer** et **Spiderman**. Pas pour longtemps puisque dès le numéro 7, la revue doit s'arrêter sous la menace de poursuites judiciaires. La Commission ne saurait accepter plus longtemps "*sa science-fiction terrifiante (...) et ses dessins aux couleurs violentes*". En janvier 1970, Lug lance le mensuel **Strange** (**X-Men, Iron-**

☚ À gauche, Barbarella, la sulfureuse création de Forest arrive avant la libération sexuelle dès 62.

☛ Au milieu et à droite, les "trop colorées et trop violentes" séries américaines envahissent les linéaires en 1969, et sont très vite écartées. ☚

☚ Ci-contre, Hara Kiri ou l'art d'être "bête et méchant"



☚ Ci-contre, le Ranxerox de Liberatore fait parti des cibles privilégiées de la loi de 49. Il faut dire, s'il utilisait ses propres poches aussi...

À droite, Après l'invasion américaine, c'est au tour du pays du Soleil levant de susciter la colère des censeurs. ☛

En bas, Dernière bande en date à émouvoir : Massilia, Le quatrième tome de H K. Il semble qu'il ne faille pas dévoiler le mode d'emploi de l'amour à notre jeunesse... ☟

Man, Daredevil et **Silver Surfer**) puis **Marvel** (**Fantastic Four, Spiderman** et **Captain Marvel**), pour remplacer le defunt Fantask. Moins d'un an plus tard, Marvel a déja dépose les armes. Pour survivre, les éditions Lug vont devoir accepter d'autocensurer les séries qui passent dans Strange. Pendant de longues années ce sont donc des versions édulcorées qui seront proposées aux fans de l'hexagone. Fort heureusement les choses se sont calmées et les comics publiés par Semic ou Marvel-France ne souffrent plus de censure. Ces éditeurs peuvent même se permettre de proposer quelques series un peu plus «dures» ou «frivoles» en faisant figurer en couverture la mention "*Pour lecteurs avertis*"

Pour les nostalgiques et pour la nouvelle génération d'amoureux des comics en français, précisons que les éditions Semic ont récemment lancé un nouveau **Fantask** à l'occasion du Festival d Angoulême 2001 ! Les super-héros seraient-ils donc plus forts que les censeurs ? Voilà qui est rassurant, non ?..

Mais la commission n'est pas qu'une arme xénophobe et d'excellentes productions françaises ont également subi ses foudres. Notamment entre la fin des annees 60 et lors de la decenie suivante, lorsque des héroïnes furieusement sexy envahissent les cases. Des œuvres telles que **Barbarella** de Forest, **Scarlett Dream** de Gigi, feront partie de ses cibles...

Et inutile de s'attarder sur le véritable feuilleton concernant d'abord **Hara-kiri**, puis **Charlie-Hebdo**, dont le célebre "**Bal tragique à Colombey**" prouve si besoin était, que les bonnes mœurs sont bien souvent complices de demarches beaucoup plus politiques : ceci est une autre histoire. La superbe revue "**9e Art**", produite par le Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image, rapporte une intéressante anecdote : en 1980, les deux tomes de **Blanche Epiphanie** de Lob et Pichard (ed. du Fromage) sont interdits aux mineurs .. Mais quelques semaines plus tard, on se rend compte que ces pages datent de 1967 et qu'elles ont été prépubliées par "France Soir". Les censeurs vont donc piteusement abroger leur decision d'interdiction. Soulignons, au passage, que Pichard est sans doute l'un des auteurs le plus souvent visés pour ses albums érotiques ..

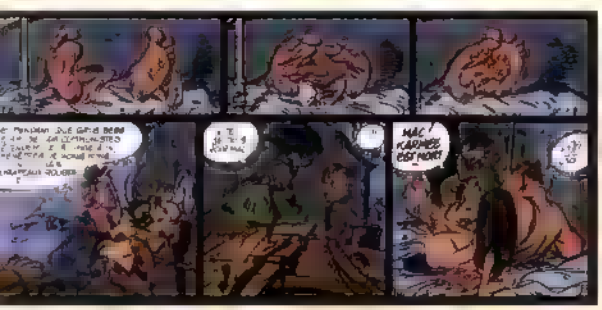
Parmi les grandes victimes de la censure, on peut également citer le **Ranxerox** de Liberatore et même Martin Veyron qui dut retoucher certaines planches de **L'Amour propre**

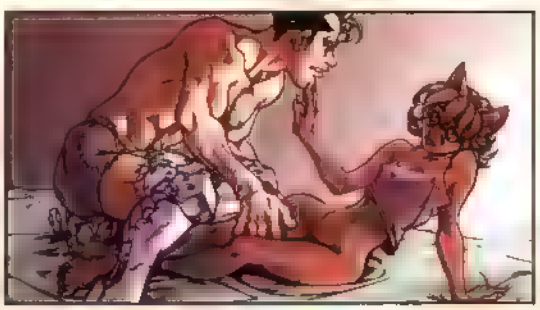
Depuis une decennie, rares sont les BD ayant eu maille à partir avec la loi de 1949. Il s'est cependant trouvé des commissaires qui ont desiré interdire **Akira** aux mineurs. Mésaventure qui est d'ailleurs survenue à d'autres séries japonaises : **Ogenki Clinic**, **Cammy X** et **Dark Wirbel**. Les mangas, avec leurs jeunes filles en fleur aux tenues si courtes, ne séduisent guere les sinistres censeurs qui y voient plutôt "*une incitation à la pédophilie*" et trouvent les images venues de l'Empire du Soleil Levant souvent bien trop violentes.

Parmi les plus récents albums européens, le tome 2 des **Innommables** de Yann et Conrad ou le quatrième opus de **H.K.** de Morvan et Herault, se sont également trouvés dans le collimateur... Mais il faut bien avouer que l'approche du nouveau millénaire a donné comme un coup de vieux à cette loi de 1949

Attention toutefois, car nul gouvernement n'a encore eu le courage d'abroger ou de repenser cette législation d'un autre âge. Et le risque n'est pas écarté qu'il se trouve un jour quelque "responsable" pour avoir envie de "*proteger la jeunesse*" bien malgré elle

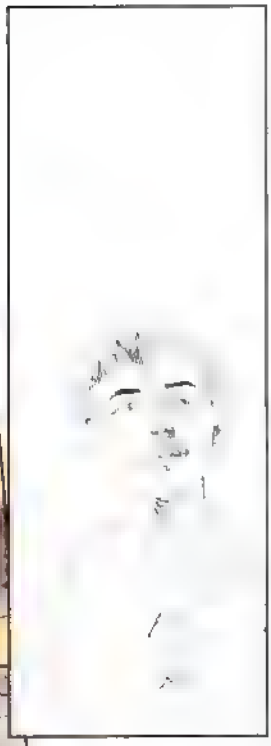
Philippe MOURET





☚ Tout simplement "Innommables" !! Les affreux de Yann et Conrad ont eu chaud au fesses... (*Dargaud*)

Le Bédéphile



MICHEL CRESPIN

J'ai appris la mort de Michel Crespin alors même que je parlai de lui pour Ekl'ipse. On me demandait en effet si je connaissais un dessinateur chaleureux, sympathique et talentueux. Michel Crespin répondait à tous ces adjectifs. Et sa discrète disparition prive le monde de la B.D. d'un de ses plus talentueux rêveur

Il débute dans Metal Hurlant en publiant des courtes histoires, intimes et poétiques, bien loin de la science-fiction et du fantastique. Ces nouvelles graphiques formeront l'album Attentes. C'est pourtant dans un registre futuriste que Michel Crespin se lance dès 1979 avec Marseil premier jalon de la saga Armalite 16. «Ce n'est pas à proprement parler un récit post-apocalyptique, dans le sens où il n'y a pas eu d'apocalypse ! Dans ce monde, c'est comme si la Première Guerre Mondiale ne s'était pas réellement arrêtée et avait vivoté sur plusieurs décennies». Ainsi de 1980 à 1984 avec Armalite 16, Lune Blanche, Dorianne et les Infernets, Michel Crespin narre les destins croisées de Serge, Garçonne, Dorianne... Mais la série s'interrompt sur décision de l'éditeur, La Saison des Cerfs, tome suivant ne voit pas le jour. Commence alors une période de recherches. Graphiques tout d'abord, puisqu'il abandonne petit à petit un dessin au trait pour embrasser avec réussite la couleur directe, déjà expérimentée sur Dorianne. Il en naîtra un superbe portfolio, Le Chant du Loup-Cervier dans lequel la nature devient un personnage à part entière. *"J'ai longtemps vécu à la campagne avec mes grands-parents, je suis né dans les Hautes Alpes, le temps y est différent, c'est pourquoi le rythme de la narration et les éléments naturels ont une telle importance. J'ai vécu en décalage avec mon époque"*

Mais recherches d'éditeurs égarement. En 1990, Vent d'Ouest acceptera le pari d'un récit d'initiation avec Troubadour. Trois tomes voient le jour, intriguants et superbes, laissant plus de mystères que de réponses sur le destin des héros. Si l'histoire en a déroute et perdu plus d'un, ce sont de superbes aquarelles qui s'offraient aux yeux des lecteurs. Cependant, comme Armalite 16, Troubadour demeurera inachevé.

En 1993, Michel Crespin tente lui aussi l'expérience menée par les éditions Kodansha au Japon et réalise ce "manga-européen" qu'est Elle. *"Elle est le nom de mon fils, c'est donc un peu son histoire. Mais c'est aussi un peu la mienne. C'est notre enfance à tous les deux, une période d'apprentissage et d'initiation. On en revient toujours là !"* Casterman réédite en France cet opus en 1996 avec Baru, Varenne,

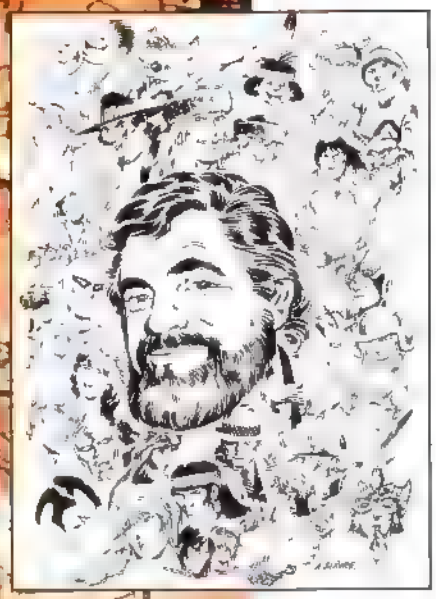
Auparavant, Michel Crespin travailleur solitaire dans sa lointaine Provence avait rencontré un autre enfant du pays, un autre raconteur d'histoire, Karel Dhoyen. *"De nos longues discussions et de nos intérêts communs s'est dessinée petit à petit une histoire, celle de Faust. Mais pas celui que tous connaissent, non le vrai, l'enfant ."*. Le premier tome de Faust le remords de Dieu paraît ainsi en 1995, chez Vent d'Ouest. Mais le second tome rejoint son nouvel éditeur, Casterman, sous une nouvelle appellation Faust d'Heidelberg.

Des problèmes épistolaires (!) mettent la série en pause et Michel Crespin goûte à nouveau au travail d'équipe en faisant les couleurs d'Amnesia de Sorel et Mosdi en 1998 chez le Téméraire.

A l'écart des grandes maisons, il avait également publié l'Evangile de Marc, Ballon Rouge à Saint-Malo, Grand Boom à Blois, ces dernières années avaient vu une juste récompense de son talent et de ses années de travail. Effacé, Michel Crespin accumulait les projets : une reprise et l'achèvement de la saga Armalite 16, la création d'une courte histoire encore sur l'enfance et le spiritisme avec Sachem et surtout, avec Laurence Harlé la création d'une grande série sur les Indiens d'Amérique aux éditions Dargaud dont le premier tome devait sortir en 2002. Une rupture d'anévrisme a brisé le 14 février 2001 tous les rêves du si discret et pourtant si talentueux Michel Crespin.

Les citations sont issues du fanzine Ailleurs. E.D.

Mitton



Après 25 ans de studio chez Lug, et avec l'expérience du dessin d'humour, d'aventure ou de super-héros, Jean Yves Mitton est un de ces mercenaires de la bédé que rien n'effraie. Aussi, quand il découvre enfin le royaume de l'album, c'est avec une passion redoublée qu'il se jette dans des projets d'envergure. Depuis la Prohibition jusqu'à la chute de l'Empire Aztèque, ses épopées nous livrent une vision de l'Histoire barbare, mais aussi burlesque et gauloise, qui pourtant ne lasse pas de surprendre par son point de vue sans concession sur la grandeur et la décadence de l'humanité... Un auteur sans dieux ni maîtres.

Ek : *En 1961, à seize ans, après une année passée aux Beaux Arts de Lyon, tu es embauché par les éditions Lug pour faire du travail de retouche. Peux-tu nous expliquer en quoi consistait ce travail ?*

Pour une bonne partie, notre travail consistait à reprendre et à compléter de mauvaises reproductions de dessins. Il fallait aller vite et faire preuve d'imagination, faute d'avoir le temps ou les moyen de se documenter ! Enfin et surtout, il s'agissait de gommer ce que la censure de 1949 n'aurait pas tolere. Et si paradoxalement cette censure nous donnait du travail, nous la subissions tous, tant au point de vue artistique que rédactionnel et commercial ! Gouacher à longueur de journee des BANG, des CRACK, dans le but de cacher des seins, des pistolets, des flèches et des cadavres ne nous faisait plus sourire. Parfois ce sont des pages entieres qui disparaissaient... heureusement que les temps ont changé !

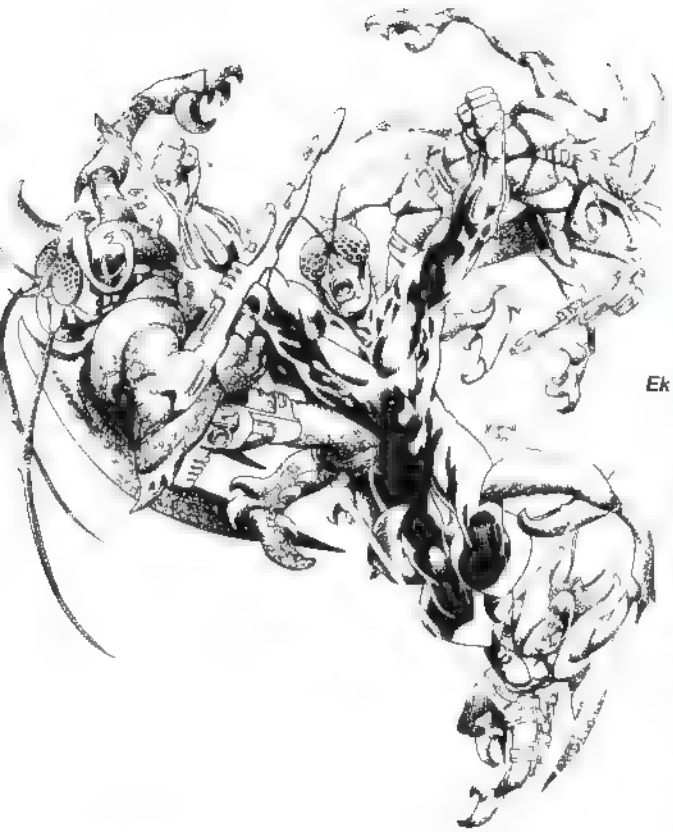
Est-ce à cause de ce refoulement longtemps subi dans la presse périodique que je me defoule aujourd'hui dans mes albums ? Pourquoi pas. Mais à l'époque, l'avalanche mensuelle des importations italiennes me barrait la route de la creation. La qualité des séries que je devais retoucher et le rythme de travail de leurs auteurs m'intimidaient (jusqu'à trois planches de trois bandes par jour !). Il y avait peu d'album et la bede etait surtout destinée à la presse. Il fallait du rendement !

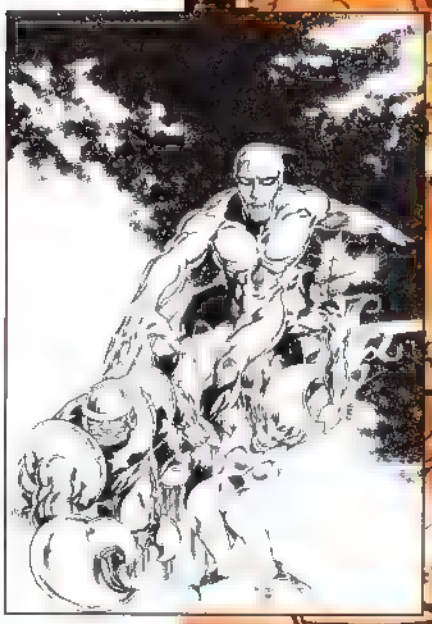
Ek : *Que dire de cette façon d'entrer dans le métier de la bande dessinée ? Que gardes-tu de cette expérience ?*

J'ai passé onze ans dans le studio retouches de Lug, jusqu'en 1972... C'était une bonne école, mais en dépit de solides amitiés nouées à l'atelier et d'un apprentissage très professionnel, retoucher le travail des autres s'est vite revele de plus en plus frustrant ! J'en garde encore un peu d'amertume. Je crois que cinq ans m'auraient suffi pour apprendre les ficelles du metier, et je serais entré dans le monde de l'album. Ça me semblait être un paradis inaccessible, la direction ne voulait pas me voir partir, et elle faisait peser sur moi tout son poids de paternalisme et de fausses promesses.

Il m'a fallu jouer des coudes pour m'immiscer dans les mensuels. Ça c'est fait progressivement, par le biais d'illustrations

☛ Ci-dessus et à droite, Pim Pam Poum, ou Blek le Roc, deux style radicalement opposés.





Rompu aux corrections, retouches et multiples exercices que son travail lui impose, Redessiner Le surfer d'Argent est alors un jeu d'enfant pour celui qui a passé 11 ans sur les planches des autres... ☛.

☛ Sorti de son studio de retouche, Mitton va enfin passer du côté de la création, par exemple avec Mikros. (80-81)

Ek : c'est à des lieux de ce que tu fais maintenant ! qu'est ce qui t'as amené à aborder le style réaliste ? L'humour ne te convenait pas ?

Oh que si ! J'étais même tellement à l'aise dans le style humoristique que je ne songeais pas du tout à aborder le realisme ! Je peux d'ailleurs y revenir sans difficulté : c'est moins documenté et surtout c'est débridé ! Mais malgré tout, je ressentais que je devais élargir ma palette pour m'adapter aux lois de l'offre et de la demande de la production de bede inédites ! Chacune de ces "rencontres" de genre a determiné le reste de ma carrière

C'est par necessité professionnelle que j'ai repris le titre «***Blek Le Roc***» (un trappeur decouvrant le nouveau monde et crée par la presse Italienne), qui m'a conduit vers le réalisme, et plus tard ça a été le Silver Surfer qui m'a propulsé vers la planete Super Héros. J'avais déjà pas mal de couvertures et quelques planches de Spider Man et des Quatre Fantastiques à mon actif. Mais quelle émotion de dessiner sur les traces de John Buscema et quel combat pour arriver à convaincre après un tel auteur !

Ek : N'etait-il pas trop contraignant de te plier au style de séries aussi différentes que Pim Pam Poum, Blek Le Roc et Le Surfer ? Comment arrive-t-on à trouver son identité ?

Il faut comprendre le souci de l'éditeur qui réclame une homogénéité rassurante pour un public qui veut toujours retrouver

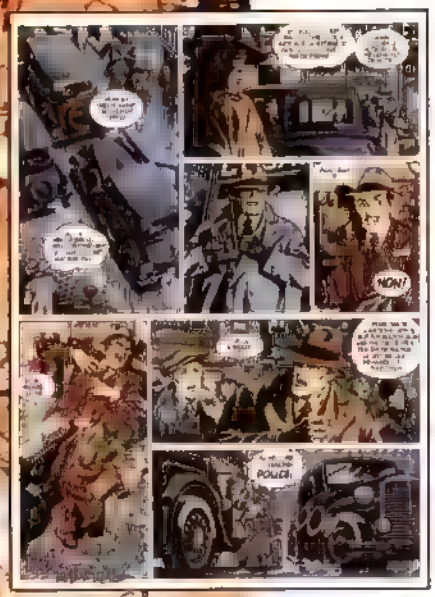
d'articles pédagogiques, de jeux ou de gags très courts, de couvertures et enfin de planches

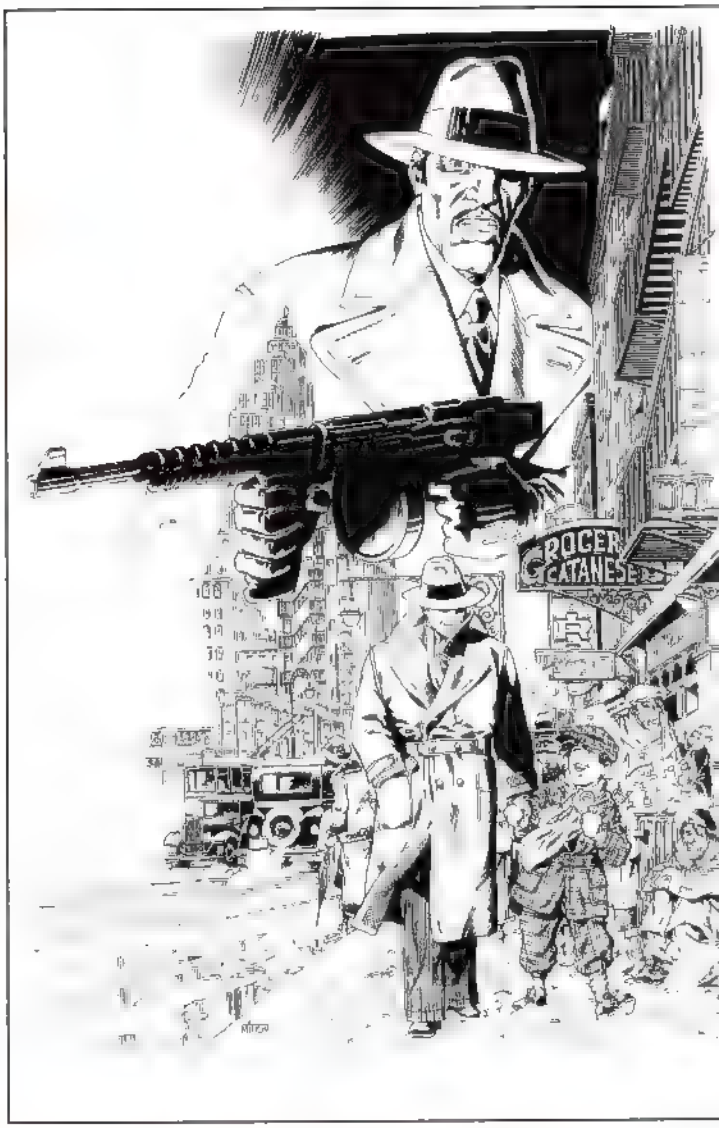
Ek : Te souviens-tu de ta toute première BD publiée par LUG ?

Oui ! C'était une reprise de ***Pim Pam Poum*** debut 1962. J'ai du boucher un trou d'une douzaine de planches dans l'importation US, les planches ne sont même pas signées. Les originaux ont disparu en 1988 dans le cloaque piteux que fut la fin des éditions Lug, mais j'ai retrouvé par hasard et avec beaucoup d'émotion ces pages imprimees chez mon ami Libraire !

"C'était une bonne école, mais en dépit de solides amitiés nouées à l'atelier et d'un apprentissage très professionnel, retoucher le travail des autres s'est vite révélé de plus en plus frustrant ! "...

☛ Zembla, Conan, Les Quatres Fantastiques, Mitton a tout dessiné





☚ à gauche et à droite, Le parcours atypique et radicalement différent de deux frères, De Silence et de Sang, s'intéresse à près d'un siècle de Mafia en Amérique

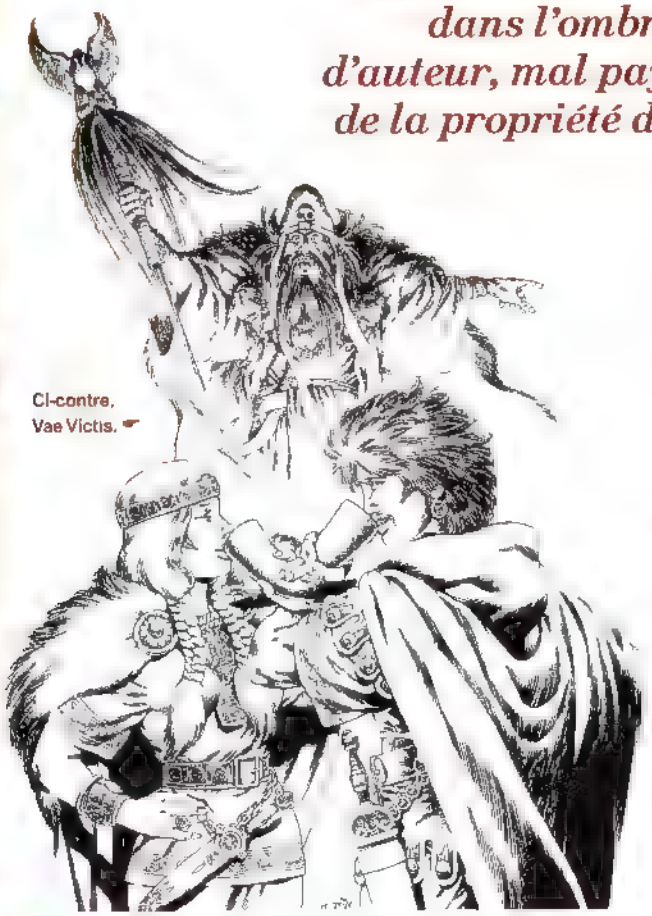
la patte du créateur du titre ! J'ai beaucoup aimé papillonner d'un style à l'autre On finit toujours par trouver son style à travers tous les autres. C'est comme la synthèse d'une somme d'expériences. Et puis c'était un challenge sans cesse renouvelé ! Il nous évitait la routine, et je crois que c'est la pire des maladies qui puisse atteindre un auteur bédé !

Ek : Quels sont parmi ces auteurs ceux qui t'ont vraiment marqué ?

Houla, ça dépasse de beaucoup mon travail de retoucheur ! Il y a des incontournables Franquin, Hergé et Cézard. Je peux y ajouter Jijé, Gir, Gillon, Chéret et toute l'école Vaillant. Mais je ne peux oublier les fabuleux Américains tels que Hogarth, Raymond, Foster, Caniff, Buscema, Kirby Ceux-là et tant d'autres nous ont enseigné la justesse du trait et des anatomies, les valeurs d'opposition de cet éternel noir et blanc qui demeure la base artistique Enfin et surtout ils étaient des maîtres de l'*Action*, celle qui nous semble parfois éclater pour sortir de la planche !

Enfin je rends aussi hommage à ces centaines d'artistes italiens dont j'ai vu les superbes planches défiler sur ma table de l'atelier Lug. Tous ceux là sont autant méconnus ici que chez eux parce que privés du droit de signature. Ils ont œuvré dans l'ombre des "*petits formats populaires et jetables*" sans festivals, sans droits d'auteur, mal payés et qui plus est dépouillés de la propriété de leurs propres originaux, en dépit de ventes fantastiques qui feraient pâlir nos stars franco belges (Tex, Blek, Zembla, Martin Mystère, Miki le ranger, Dylan Dog, etc. ont pu vendre entre 200 000 et 700 000 exemplaires par mois, durant leurs heures de gloires !) .. Le monde est encore aujourd'hui sans considération pour leur immense talent.

"Des centaines d'artistes italiens ont œuvré dans l'ombre, sans festivals, sans droits d'auteur, mal payés et qui plus est dépouillés de la propriété de leurs propres originaux"...



Ci-contre, Vae Victis. ☚

Ek : Les licences italiennes et américaines ont conduit à de nombreuses adaptations dans lesquelles tu as enfin pu t'exprimer en tant qu'auteur. Qu'est-ce que ça représentait ?

Une libération ! Je crois que c'est le terme juste

La BD reste pour moi un travail d'artisan solitaire au cours duquel le récit et les dialogues jaillissent comme un volcan en même temps que le dessin. J'ai souvent du mal à m'inclure dans un tandem, dans une équipe, dans un travail trop planifié. C'est la nécessité qui m'y contraint. Je dois me discipliner pour m'accorder avec un scénariste lorsque je dessine, ou bien avec un dessinateur lorsque je scénarise L'amitié heureusement arrondit les angles !

Ek : Tu parlais d'amertume quant à ton travail de retouche, mais de ton travail d'auteur, et de tous les héros que tu as pu y créer, il ne te reste pas une once de nostalgie ?

Je n'ai que la nostalgie de ma jeunesse ! C'est un lieu commun ! Je n'ai aucune nostalgie des nuits blanches, des millions de cigarettes et des hectolitres de café qui dopaient mon moteur à produire (parfois cinq planches par jour) pour assurer les fins de mois ! Je n'ai aucune nostalgie des dates impératives de livraisons déterminées par les rythmes effrénés de la périodicité ! Je n'ai aucune nostalgie des tonnes de papier déchiré et de planches jetées parce qu'elles ne convenaient pas ! Je n'ai aucune nostalgie de la morgue de certains cadres incompétents qui auraient pu (mal) vendre des savonnettes, ou encore de leurs chèques – maigres – qui n'arrivaient jamais ! Je ne remercierai jamais assez François Corteggiani de m'avoir extirpé de cette usine à BD ! Finis les regrets : le monde de l'album est tout de même plus civilisé ! Ouf...

Ek : Justement, ta rencontre avec Corteggiani t'a amené à une autre presse (Le Journal de Mickey, Pif Gadget) et à l'album. Un véritable changement dans l'orientation de ta carrière ?

C'était du travail de commande, nécessité oblige, encore et toujours ! Mais c'était bien mieux rétribué qu'auparavant et bien réadapté par François, très pro ! Il nous était difficile à lui comme à moi de narrer un récit réaliste et violent dans l'hebdo pour enfants le plus édulcoré au monde, alias *Le journal de Mickey*. Raconter une histoire humaine sur le mode réaliste en omettant sciemment le sexe et la violence tient du plus haut professionnalisme. Comme dans *Pif* nous n'avons pu nous exprimer à fond. Il fallait toujours s'appliquer à nous autocensurer pour ne pas l'être par le correcteur de service : il fallait rester dans la ligne ! Les vertueux communistes et capitalistes US ont au moins ceci en commun !

La table lumineuse !

Elle est en plastique, on peut la trouver dans toutes les grandes papeteries (ou la fabriquer soi-même) et elle ne coûte pas trop cher (moins de 1000F). Depuis plus de 30 ans, elle m'est un outil indispensable ! Je m'explique :

1) Sur une feuille de brouillon (format A3), j'esquisse ma page entière, directement au feutre et à grands traits enlevés pour suivre sans contrainte ma première inspiration : mise en scène, mouvements d'ensemble, calibrage de chaque dessin en fonction du récit, emplacement des pavés et des bulles, des onomatopées, etc.

2) Je retourne ensuite ce brouillon à l'envers sur ma table lumineuse pour redessiner ma page sur un autre brouillon, en rééquilibrant l'ensemble, car comme tout droitier, j'ai tendance à profiler mes traits et mes sujets dans le même sens (le contraire bien sûr pour les gauchers !) Regardez vos dessins dans un miroir, vous verrez !

3) Je retourne une dernière fois ce brouillon, et toujours par transparence, en faisant glisser mes feuilles l'une sur l'autre, j'effectue mon ultime mise en scène tout en peaufinant les expressions et les détails, sans oublier le dernier calibrage de mes textes et des éventuelles onomatopées.

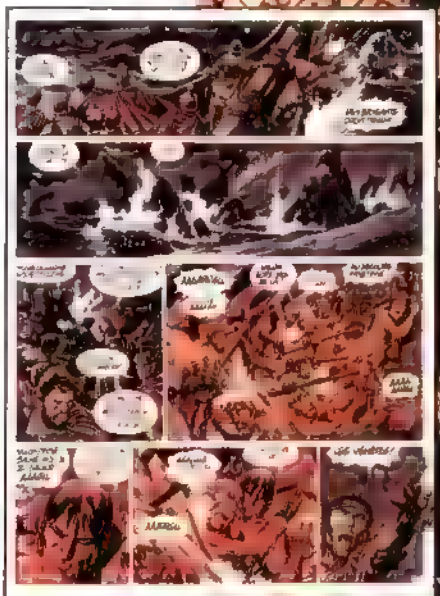
4) Dernière opération : j'exécute la planche définitive à l'aide de ce dernier brouillon scotché derrière une feuille suffisamment légère pour conserver assez de transparence (Dessin technique 200 gr). Aucune trace de crayonné ou de gommage. À peine quelques retouches à la gouache blanche.

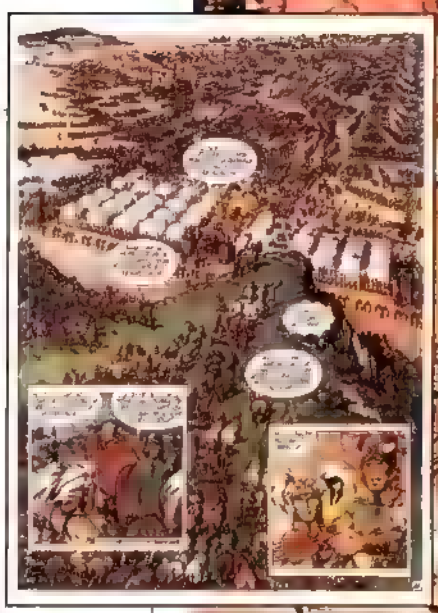
Cette technique me permet parfois d'exécuter une planche par jour, s'il n'y a pas trop de foule ou d'architectures complexes.

A vos pinceaux !

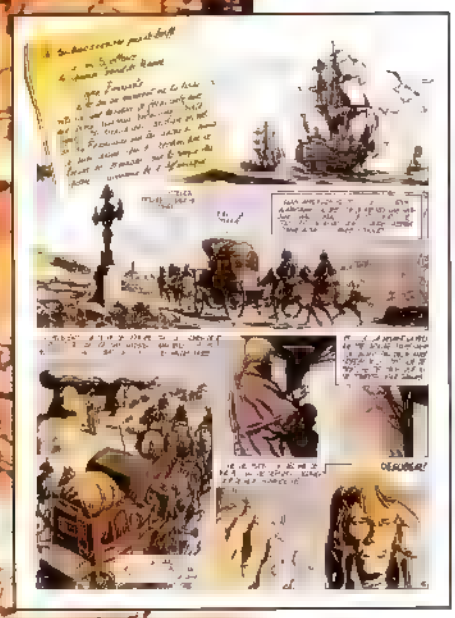
Ek : Par la suite, tu reprends le titre «De Silence et de Sang». Malgré les premiers tomes de Malès, tu sembles libéré de toute influence graphique, ainsi que de bien des contraintes de type censure...

J'admire vraiment la minutie de Malès, la rédaction m'a autorisé à faire du Mitton et non du «Males copie conforme», ce qui m a libéré. Et on peut dire que là, nous nous sommes défoulés ! Grâce à la liberté de ton exprimable dans le livre album, nous n'avons pas fait l'impasse sur le sexe et la violence, et donc sur la corruption totale qui caractérise la Mafia. Glénat nous a laissé carte blanche, sachant que ce sujet (dont la première mouture était de Charlier lui même !) ne pouvait, ne devait, y échapper. Après tout, c'est d'abord la demande du lecteur qui commande !





Page 29, "Vae Victis" : "Malheur aux vaincus", la destinée d'Ambre, jeune esclave celte à l'esprit rebelle qui va traverser les guerres de conquête du grand César. Où comment écrire l'Histoire pour les beaux yeux d'une femme



De gauche à droite. Les survivants de l'Atlantique : fin XVIIIe, de la Terreur à l'esclavage

MAJESTÉ TU CONNAIS NOS PLANS DE DÉFENSE/.. HÉLIKE EST VENUE DE LANCER TON PEUPLE DANS SA PREMIÈRE BATAILLE POUR SON HONNEUR ET SA SURVIE!
COMMANDE, ROI N'GULA.. ET NOUS TE SUIVONS!
EUH..
PEUPLE DE CASAMANCE! AUX POSTES DE COMBAT! COMME JE TE L'AI ENSEIGNÉ! OBÉIS AU ORDRE DE TON ROI N'GU..
MADRE DE DIOS! UN POHTON!
CONTRE QUI CES SAUVAGES SOUMIS OSERAIENT-ILS SE DÉFENDRE, M. CAPITAIN?
QUIEN SABE? MOUILLEZ PAR TRAVERS TRIBORD ET BRAQUEZ NOS PIÈCES, POSE DE COMBAT
AU NOM DE DIEU! QUE FAIS-CE N'EST QU'UN BROCK ARMÉ DE SIX CANONS COURTS DE HUIT POUCES..

Ek : Tu as abordé beaucoup de BD se situant dans un fort contexte historique. Te posent-elles de nouvelles contraintes en matière de détails, de costumes, de décors, par exemple avais-tu le souci des anachronismes ?

Entre nous, je vais te faire un aveu : à part quelques erudits qui affirment ne pas lire de BD (ce serait déchoir !), et quelques profs jaloux de leurs prérogatives, le public se contrefout des petits détails vestimentaires, de l'authenticité des situations et de l'historicité des événements ! L'essentiel étant que l'Histoire nourrisse l'Aventure, et que l'Aventure nous ouvre à l'Histoire. Nous ne faisons que marcher modestement sur les pas de geant d'Alexandre Dumas qui "*viola l'Histoire pour lui faire de beaux enfants*", selon le mot de Guitry !

"Le public se contrefout des petits détails vestimentaires, de l'authenticité des situations et de l'historicité des événements ! L'essentiel étant que l'Histoire nourrisse l'Aventure"...

Ce que nous faisons n'est que de la BD, et non une revue d'histoire !

Par exemple, pour Vae Victis, nous avons pour modèles les péplums hollywoodiens à peine revus et corrigés par l'esprit européen. Nous devons à nos ancêtres et aux lieux décrits un certain respect d'authenticité, mais l'accès à la documentation est facile, ne serait-ce qu'à travers les livres de sixième ! La meilleure doc' reste le *Bellum Gallicum* de César qui fourmille d'anecdotes et qui restera notre ligne de récit jusqu'à Alesia. Il est certain que chez moi, la fougue l'emporte souvent sur le scénario très planifié que me livre Rocca. (Je tiens à dire que Vae Victis est une création purement Rocca (*Georges Ramaioli*, dans laquelle j'ai sauté à pieds joints avec enthousiasme.) Je ne fais que mettre un peu plus d'épices sur un excellent menu !

Chroniques Barbares. Leif, le prince barbare ou Bartholomee, le frère novice ?

Ek : Tu es un auteur complet dans Les Survivants De l'Atlantique, Chroniques Barbares ou Quetzalcoatl. Comment conçois-tu ces récits ?

Je crois que toutes nos idées ne sont que des réminiscences culturelles quand elles sont communes, expérimentales quand elles sont personnelles. Nous les enfermons dans un placard

Ci-contre, Yann Le Scorff, entre la Révolution et l'Amérique... ♦

Peut-être que le rôle d'un auteur est d'ouvrir le bon tiroir au bon moment

Je travaille avec plusieurs scénaristes et dessinateurs. Nous sommes tous des artisans passionnés, et la doc' circule des uns aux autres quand elle concerne les mêmes thèmes et les mêmes époques ! Les recherches iconographiques sont les plus faciles à mener : même La BD du confrère est souvent d'un grand secours. Plus délicates sont celles sur les philosophies, les mœurs, les mentalités et le quotidien des civilisations disparues. De longues heures de lectures des abonnements assidus à Historia, Science et Vie, aux PUF... et un peu de linguistique nourrissent mon imagination. La trame romancée est toujours très classique : les humains n'ont pas changé dans leurs haines comme dans leurs amours depuis la Guerre du Feu !

Ek : Les Chroniques Barbares, malgré des planches particulièrement crues et sanglantes ont un côté plus ou moins second degré, humoristique. T'as t-on reproché ce ton un peu "leste" ?

Ces reproches sont à mettre à l'actif de cette série puisque les chiffres de vente grimpent sur tous les tomes. Je me fiche de ceux qui ne savent pas traduire entre les lignes mes dialogues barbares et de ceux qui ne savent lire une bédé qu'au premier degré. La mécanique du premier degré est très difficile à maîtriser. À chacun son public. Imagine une saga viking réaliste (je n'ai pas dit fantastique), sans ces horreurs qui les ont rendues légendaires ? Il fallait un soupçon d'humour pour la rendre digeste. En matière de sexe, de violence et de dialogues crus, le cinéma de 20h30 à la télé a dix ans d'avance sur la BD. Je ne suis pas encore là de les rattraper !

Ek : Est-ce ce genre de poursuite qui t'amène à aborder la civilisation aztèque ?

Au début du XVI^{ème} siècle, les civilisations aztèques et espagnoles étaient particulièrement impérialistes, mystiques et intolérantes. Bien sûr, aucune ne mérite un satisfecit humaniste, mais le choc des deux atteignit l'horreur la plus complète. Tenochtitlan fut rasée jusqu'à la dernière pierre et le souvenir des Aztèques disparut dans la boue de leur grand lac Texcoco asséché par Cortés dans le sang de ses derniers défenseurs, dans la sueur des survivants réduits en esclavage et dans les cendres des bûchers de l'Inquisition. Pire, l'Espagne édifia sa grande cathédrale de la Guadalupe à Mexico avec les pierres de la pyramide de Quetzalcoatl. Quelle injure pour la postérité ! J'ai voulu conter l'histoire d'un génocide à travers les yeux d'une jeune indienne. Par elle, je ne fais qu'entrevoir l'indescriptible car c'est ma seule série que je prends entièrement au sérieux. Comme à Auschwitz, l'horreur absolue se cache derrière le quotidien. Au-delà de scènes très fortes dont je garantis les sources historiques, chacun ne peut qu'imaginer une vérité cachée, inexprimable dans une simple BD... un peu comme dans ce film de Benigni, La Vie est Belle...

♦ Ci-contre et ci-dessous, Chroniques Barbares.

Ek : Quels sont tes projets en tant que scénariste et dessinateur (des sujets encore non abordés?) et laquelle de ces deux casquettes préfères-tu ?

Des deux casquettes, la seule que je revendique est très large puisqu'elle couvre à la fois mes activités de scenariste et de dessinateur. Je les confonds en un seul métier, en une seule passion, en un seul travail artisanal : La bédé ! Mes projets immédiats tiennent en deux mots : Chroniques Paillardes ! La rencontre truculente, comique et très paillardes de Rabelais et de Léonard de Vinci. Une kermesse érotique dont la Joconde sera l'enjeu. Je suis déjà au scenario tandis que Michel Rodrigue planche sur le dessin et Franck Zimmermann sur la couleur ! Tout un programme bien lyonnais prévu sur trois albums... pour commencer ! (*parution en juin 2001*)

Ek : Penses-tu un jour te lancer dans le roman ?

Oui. Franchement, j'y songe... Le jour où la BD ne remplira plus deux cent pour cent de mon temps !

Entretien réalisé par François Xavier Burdeyron.

Ci-dessus, "Pour la couleur locale, j'ai tiré 250 mots Nahuatl (des vocables très musicaux, très expressifs) et la plupart des péripéties du roman Azteca. Les livres de l'excellent Jacques Soustelle m'ont aidé à une plus grande compréhension de ce monde aujourd'hui disparu."

Les Tablettes

Editions Lug :

Pim Pam Poum, 61. **Sammy Sam**, 63. **Pipo Pougatchoff**, 66. **Popoff**, 66. **Plume**, 68. **Kiwi**, 70. **Oum le Dauphin**, 72 (avec TF1). **Blek le Roc**, 75. **Les Quatre Fantastiques**, 78. **Mikros**, 78. (Lug / Sang d'Encre). **Le Surfer d'Argent**, 79. **Blackstar**, 79. (Lug / Filmation USA). **Photonik**, 80. **Cosmo**, 80. **Epsilon**, 85. **Kronos**, 86.

Glénat :

De Silence et de Sang, 90. (du tome 4 au tome 10). **Quetzalcoatl**, 97. (4 tomes parus). **Attila... Mon Amour**, 98. (2 tomes, dessin : F. Bonnet).

Soleil :

Vae Victis, 91. (11 tomes. Scenario : Rocca). **Les Survivants de l'Atlantique**, 93. (7 t., 4-7 : dessin F. Molinari). **Chroniques Barbares**, 93. (6 tomes). **Gilgamesh**, 96. (Dessin : F. Zimmermann).

Autres éditeurs :

Nor Seroun : **L'Histoire de l'Arménie**, 79. (Sc. : A. Peltier). *Mirapolis* : **Léonard de Vinci**, 83. *Semic France / Soleil* : **Demain... les Monstres**, 88. *Pif / VMS Messidor* : **Noël et Marie**, 89. (Sc. : F. Corteggiani). *Mickey / Soleil* : **L'Archer Blanc**, 89. (Sc. : F. Corteggiani). *Semic International* : **Le Fantôme du Bengale**, 90. (sc. : Goodall) et **Herman Storm**, 92. *ERC* : **Les Amants de Bibracte**, 99.

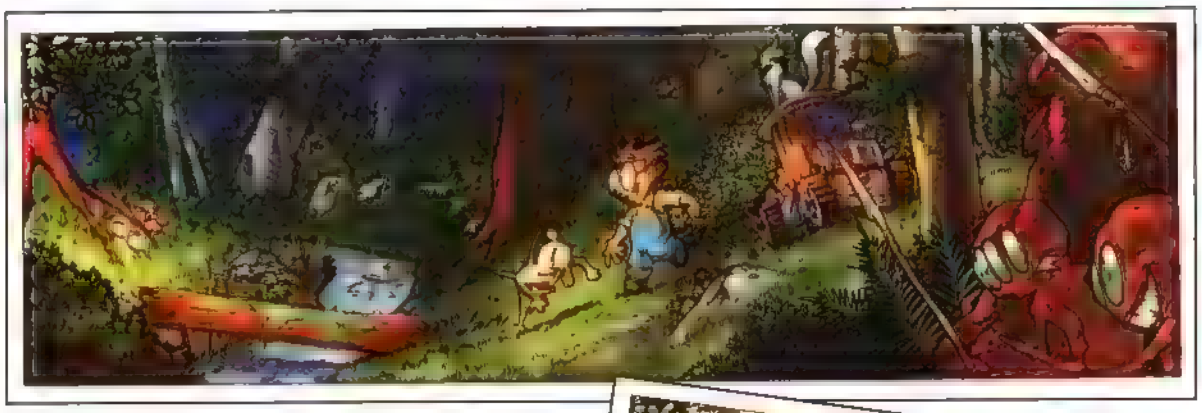
À paraître :

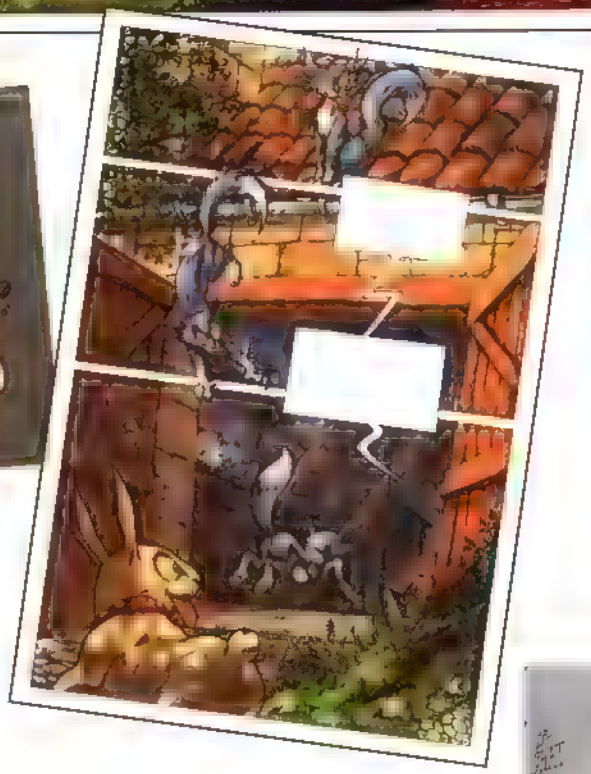
Hors Collection : **Les Truculentes aventures du jeune Rabelais**, 01. (dessin : M. Rodrigue). *Casterman* : **La croisade des Gueux**, 02. (dessin : JM. Stalner).

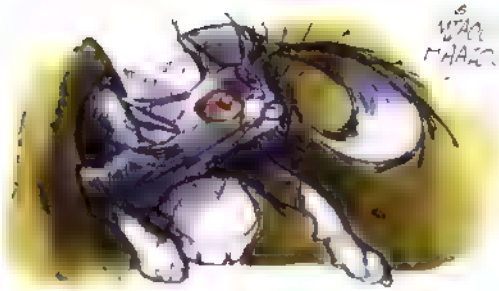
Pour plus d'infos :

Monographie par Cartellier et Martinet. *Mediacom Editions* : **Jean-Yves Mitton, entretiens**, 99.

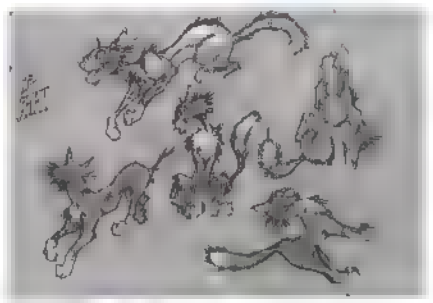
Le fanzine de Mitton :
La Chronique De JYM c/o Dominique YVON
211, rue Honoré de Balzac 37700 Saint Pierre Des Corps





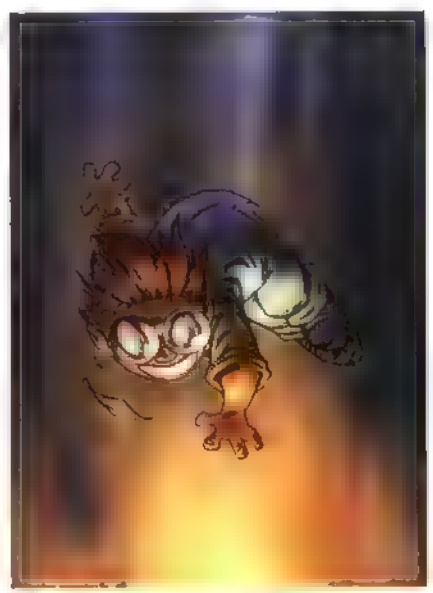


Cyrill
Pointe Noire 2001



CYRILL
ET LES OMBRES DU BOIS CENDRÉ

Tarek
Iván Gomez Montero
Sébastien



Il est un explorateur qui dépassera toujours en audace même les plus illustres, de Marco Polo à de Monfreid, de Livingstone à Neil Armstrong : c'est l'enfant rêveur qui repousse les murs de sa chambre vers des pays où les adultes n'arriveront jamais. Imaginez que cet enfant soit surdoué, et qu'il essaie une machine roulante qu'il a faite. Il découvre alors un pays enchanté, un château assiégé par des monstres et un Mage qui lui apprend qu'il n'est pas là par hasard. Oubliez métro et boulot et dites adieu à dodo : vous embarquez avec Cyril pour un Nouveau Monde d'aventures et de mystères. Les acteurs blasés seront joyeusement surpris par ce conte original, jailli de la rare mais indéniable alchimie entre un scénariste, un dessinateur et un coloriste, impliqués à parité dans un projet novateur. Un seul coup d'œil aux compagnons de Cyril, Spiky le bull-terrier et Grisou le chat angora, et vous verrez un dessin s'animer. Débutez le récit et vous brancherez votre veilleuse : l'enfant dans sa chambre, c'est vous.

1955 : L'industrie du Comics est une zone sinistrée. Nous avons vu la naissance du super-héros suivie de peu de sa disparition. L'Age d'Or est terminé et la vague de censure qui vient de frapper semble avoir laissé l'industrie des comics en piteux état. Mais des cendres de celle-ci va naître une nouvelle ère : un Age d'Argent.

Comic-addicted

LE SILVER AGE : DC COMICS

Le super-héros au milieu des années 50 semble un genre mort, mais pas plus que le reste de l'industrie. Les éditeurs semblent vaincus et ferment boutique les uns après les autres. Au fur et à mesure des abandons, les rares titres rentables sont cédés aux éditeurs qui tiennent encore. Même *Atlas Comics* qui va pourtant révolutionner les comics en devenant *Marvel*, est dans un état catastrophique.

DC comics est un des rares éditeurs à sauver la situation notamment grâce au personnage de Superman. Il est déjà à l'époque le héros d'une série TV incarné par George Reeves, le père de Christopher (qui l'incarnera plus tard au cinéma).

Ci-dessus, "*Flash Comics*", du 01 au 104, l'age d'or, et dix ans apres... un nouveau depart !

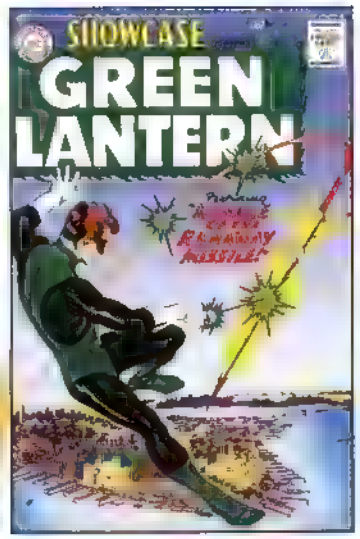
Dans les bureaux de DC il n'y a qu'un débat : Il faut relancer la machine !! L'enjeu est de taille, et les auteurs sont tous mis à contribution. La légende veut que les idées furent si nombreuses que personnes ne sait qui fut réellement l'instigateur de la relance de **Flash**..

Ce qui est sûr c'est que quand on propose en 1956 à l'éditeur ***Julius Schwartz*** de relancer le titre qu'il sortait jusqu'en 1949, il refuse. Il n'a pas envie de revenir avec ce personnage qui ne l'intéresse pas et dont il n'aime pas le costume.

Il finit par se laisser convaincre à la condition de pouvoir entièrement remanier le concept .. et le personnage ! Il ne sait pas encore mais ce qui aurait pu n'être qu'un caprice d'éditeur va déclencher le retour des comics à leur top niveau.

Le retour de Flash n'en reste pas moins une tentative risquée pour l'époque. Dans un premier temps, il sera testé dans le quatrième épisode d'un titre anthologique qui ne diffuse que des histoires indépendantes : **Showcase**. Le personnage y refera quelques apparition jusqu'en 1959. Puis l'éditeur fait le pari de relancer le titre sous son premier label : The Flash repartira au numero 105.

Ci-contre, Pour revitaliser le titre, Le Flash est tellement remanié qu'il est un nouveau héros, dans un nouveau costume... Mais le virage est dur à passer, et, dans le numéro 123, Barry Allen rencontre son homologue Jay Garrick, qu'il pensait être un héros de BD. ☛



➥ À gauche : Green Lantern à son tour est "lifté" dans Showcase

➥ ... Puis les super-héros se liguent pour que l'Amérique puisse sauver le monde. ➥

Ci-dessous, en 86, devant l'imbroglio cause par tous ces revivals et autres univers parallèles de partout, DC fait sa "crise" ¶

L'épisode est celui-là même où la première série s'était interrompue exactement 10 ans auparavant, mais il n'est pourtant pas question d'une véritable suite !

Le renouveau des héros implique un fameux lifting, voire une transmission de pouvoir. Afin d'obtenir des personnages redéfinis au goût du jour, l'éditeur ne va pas hésiter à faire disparaître ou à mettre à mort les premières icones. En recréant Flash, Julius Schwartz partait du principe que les lecteurs ne se souviendraient déjà plus de sa première incarnation. Par une pirouette du scénario, les premiers épisodes voient donc le personnage "Barry Allen" pris de fascination pour un personnage de comics au célèbre costume rouge : le premier Flash. Quand Allen enfile un costume similaire, on ne s'attend pas à le voir endosser pour de bon le rôle du héros !

Le Succès est au rendez-vous : la recette doit être la bonne ! Flash va entraîner dans sa suite bon nombre de redéfinition de personnage et la plus célèbre est celle de **Green Lantern** au numéro 22. Ce dernier adoptera un angle plus «science-fiction», et voyagera désormais dans l'espace et les dimensions.

Après l'expérience de Flash, l'éditeur sait désormais où il va trois épisodes successifs de Showcase vont suffire à ranimer l'intérêt du lecteur, avant de le lancer à nouveau dans son propre titre dès 1960. Showcase sera le théâtre de nombreuses renaissances, mais il verra aussi apparaître de nouveaux concepts, procurant à DC un merveilleux terrain d'expérimentation.

Julius Schwartz a compris que les super-héros sont l'avenir des comics. Il décide en 1960 de faire renaître le groupe mythique qu'était la **Justice Society** dans un autre titre anthologique : **The Brave and the Bold**. Il veut toutefois donner un esprit plus sportif au titre, et oublier le coté club privé. L'équipe devient donc la **Justice League of America**.

L'équipe contient ses versions de ***Flash et Green Lantern*** mais aussi ***Wonder Woman, Martian Manhunter & Aquaman***. Ces trois personnages n'étaient pas gérés par lui mais on les lui confiait de bon cœur car cela permettaient de doper leurs ventes en solo. Quant à Batman et Superman, ils n'ont pas besoin de cela pour se vendre. Ils ne rejoindront donc pas plus cette incarnation de l'équipe, que la précédente.

En 1961, DC lance le concept qui la différenciera longtemps de la concurrence : les terres paralleles.

Dans le mythique **Flash 123**, pour palier à l'insatisfaction de lecteurs mécontents de la perte de leur premier héros, les deux incarnation du Flash vont se rencontrer et vivre la première d'une lignée d'aventures communes.

Dès lors, il existe deux univers DC distincts. L'un avec tous les héros rafraîchis depuis 5 ans, l'autre avec leur homonymes de l'Age d'Or. Ces mondes adoptent respectivement les noms de Terre 1 et Terre 2. Pendant 25 ans, les destins de ces deux dimensions vont s'entrecroiser, puis peu à peu s'amalgamer avec celui d'une quantité d'autres univers paralleles. Paradoxalement, cela fera le succès de DC, mais condura aussi à sa perte.

Lecteurs et auteurs finissent par ne plus savoir qui ou quoi vient d'où et encore moins comment et pourquoi ! En 1986 DC doit prendre le taureau par les cornes, et opérer de violentes coupes franches pour simplifier tout cela ... Et l'ombre de **"Crisis on Infinite Earths"** se profile à l'horizon...

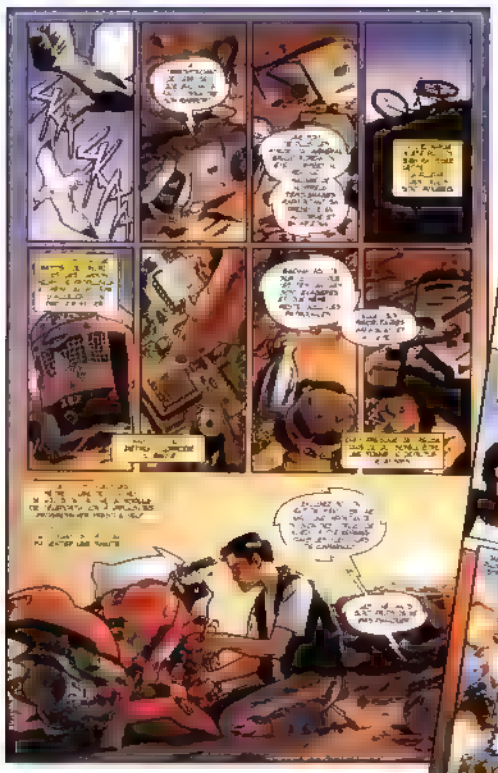
Cependant, il serait impossible de parler du Silver Age sans aborder la maison qui en profita le plus : Marvel comics.

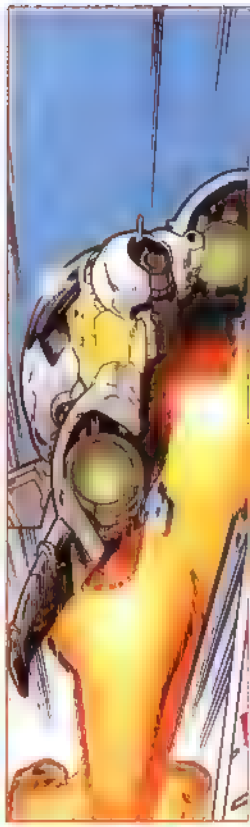
À suivre !

Tony Letrouvé

➥ En haut à gauche, dans le rond, Showcase 4, l'arrivée dans le monde de DC d'un nouveau Flash... en 1959

Comic-addicted...





Shock Rockets
Image / Gorilla
Semic 2001

SHOCK ROCKETS

Kurt Busiek
Stuart Immonen

Cruz est, comme nombreux de ses contemporains, réduit par la défaite qu'a accusée la planète, à bidouiller des sous bouts pour remplir les assiettes de sa famille. Et pourtant, en voyant passer au dessus de lui la patrouille des Shock Rockets, il sait qu'il est fait pour mieux que ça ! Il est passionné par l'électronique et la bricole n'a pas de secrets pour lui. La providence lui donne alors l'occasion de s'exprimer, de réaliser son rêve, de devenir l'un de ces pilotes d'exception, à bord du Stinger. À un détail près bien sûr : l'équipe d'élite très soudée, est elle prête à accueillir ce petit nouveau à la grande gueule ?

Busiek et Immonen nous plongent instantanément dans un univers hyper-construit, dont le coeur est l'équipe d'astropilotes. Le soin du détail est époustouflant, que ce soit pour les engins ou pour les acteurs. Et, d'un classique départ qui rappellera à certains Goldorak, l'histoire s'éloigne très vite des vaisseaux pour s'intéresser aux protagonistes et à leurs multiples conflits, et il y a de quoi faire !

Orchard

John H. Williams III

J.H. Williams 3

Dans le paysage actuel de la bande dessinée, peu d'auteurs tentent de sillonner de nouveaux espaces avec autant de brio que J.H. Williams 3. Cet Américain, que beaucoup découvrent sur Promethea aux côtés d'Alan Moore, n'est pas pour autant un débutant. Si ses débuts en tant qu'auteur sont essentiellement cantonnés à des œuvres secondaires, ou à des travaux ponctuels sur des titres plus importants (Batman, Green Lantern, The Flash ou plus récemment Son of Superman chez DC), on y décèle néanmoins l'un des regards les plus avant-gardistes du comic moderne.

Dès ses premières œuvres, on remarque l'originalité du découpage et des choix de cadrages. À l'instar des maîtres comme Steranko il applique à ses planches des structures picturales habituellement réservées à l'illustration ou à la peinture.

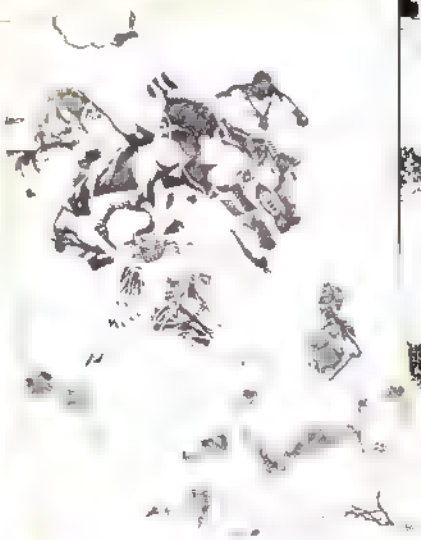
Après d'une dizaine d'années d'un travail relativement confidentiel, il se révèle au grand public avec l'éphémère mais excellente série Chase qu'il co-écrit avec D. Curtis Johnson. Au côté de son encreur et complice Mick Gray, il s'impose dans une œuvre envoûtante d'une incroyable richesse graphique et d'une grande rigueur.

On y découvre un impressionnant jeu sur la perception, qui sera poussé à l'extrême dans Promethea. Le voyage d'Alan Moore au travers des contrées de l'imaginaire et du mysticisme, rencontre la passion de J.H. pour les symboles. Au travers du regard de la jeune héroine, Sophie Bangs, le duo nous offre une quête de l'identité profonde et tente le mariage ultime de l'image et du sens. Ici chaque case scrupuleusement construite semble vibrer au rythme d'une valse silencieuse. Les cadres ponctués d'éléments décoratifs s'immiscent à leur tour dans l'image et absorbent la fonction narrative. Avec ses incursions dans l'*Art Nouveau* et ses citations d'œuvres contemporaines, J.H. se positionne en héritier d'une culture picturale autant américaine qu'européenne, et renoue les liens, parfois décousus, entre Art et Comics.

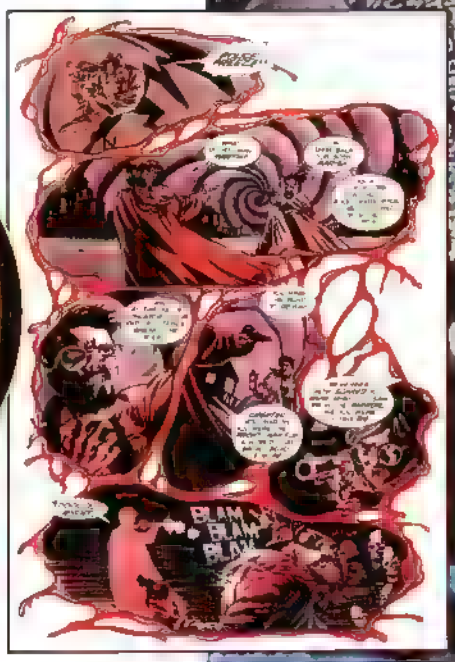
Bienvenue dans les rêves de J.H. Williams 3

E : *Après un début de carrière discret sur des titres comme Batman, Starman et sur l'éphémère série Chase, depuis plus d'un an maintenant la série Promethea d'Alan Moore t'a propulsé sous les projecteurs. Comment ressens-tu cet interêt et cet enthousiasme nouveau pour ton travail ?*

Oh, c'est très exaltant, bien sûr ! C'est très different de ce que je faisais avant. Mais ça ne me déplairait pas non plus de retravailler sur certains titres ! Entre autre, j'aime beaucoup le personnage de Batman, il y a tant à faire sur le travail des ombres et des textures. Je pense que je me sentirais à l'aise un bon moment sur un de ces mensuels ! C'est une idée qui me plaît, même s'il paraît évident que mon travail sur Promethea



KRAKOW
I REALIZE I SHALL PROBABLY BE SWINDLED IN THIS VENTURE BUT DO SO WILLINGLY FOR THE SAKE OF OUR FRIENDSHIP
OH YOU DO ME WRONG MY DEAR SIR
SO TELL ME MR BARTHOLOMEW YOUR ALIBI FOR THE MANSTEAD PLOTS IS SLIMSILY & JUST AND A MONKEY ONE AT THAT
WHY NO SIR THERE IS NOTHING FUNNY ABOUT MY DEMAND IN FACT I THINK IT WHOLLY FAIR AND PROPER CONSIDERING THE ALREADY HIGH RISK INVOLVED
YOU DO REALIZE THAT MR BLACK?
YOU DO ME GRAVE AND TERRIBLE WRO



m'a permis de me faire remarquer par les fans et les autres artistes. J'espère que les lecteurs suivront mon travail sur les autres projets que je pourrais faire dans le futur !

E : *Tu commences en 1992 chez Innovation Comics, puis très vite tu entres chez DC. Peux-tu nous en dire plus sur tes débuts ?*

J'ai rencontré Howard Chaykin à une convention à Oakland en Californie. J'avais avec moi des exemples du travail que j'avais fait pour des indépendants et qui n'avait pas été publié. C'était original et il a beaucoup aimé ce qu'il a vu et a été suffisamment sympa pour me présenter à quelques directeurs de collection de DC. C'est comme ça que j'ai pu y trouver du travail

C'était une période à la fois fascinante et extrêmement frustrante. Je passais mon temps à remplir les trous, à faire quelques pages dans un titre ou un autre et il n'y avait jamais rien qui se suivait ! Mais je voulais désespérément travailler dans les comics. J'aurais pris tout ce qui se présentait, et je n'avais vraiment pas beaucoup de choix !

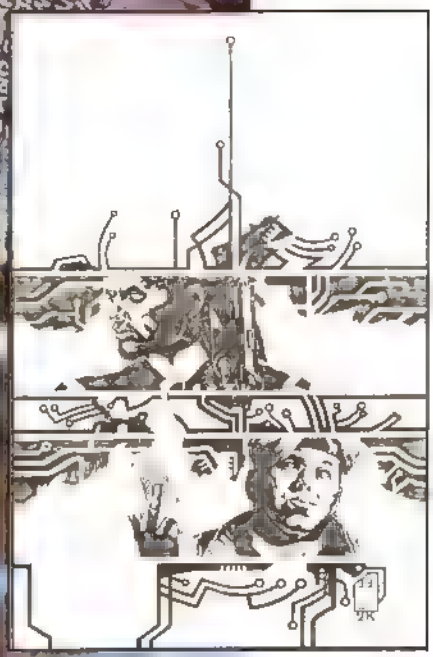
En même temps, c'était aussi l'occasion de mieux connaître mon métier à travers des projets très variés. J'essaye d'utiliser chaque nouveau projet comme une nouvelle expérience pour apprendre, pour essayer quelques chose de différent de ce que j'ai fait auparavant. Je n'aime vraiment pas ce que j'ai fait à mes débuts, ça n'était pas très bon, mais c'était nécessaire pour affiner mon style et affirmer mon approche du dessin. Peu après j'ai rencontré Mick Gray, mon encreur régulier. Son travail est vraiment complémentaire du mien, et j'espère que notre collaboration se poursuivra longtemps !

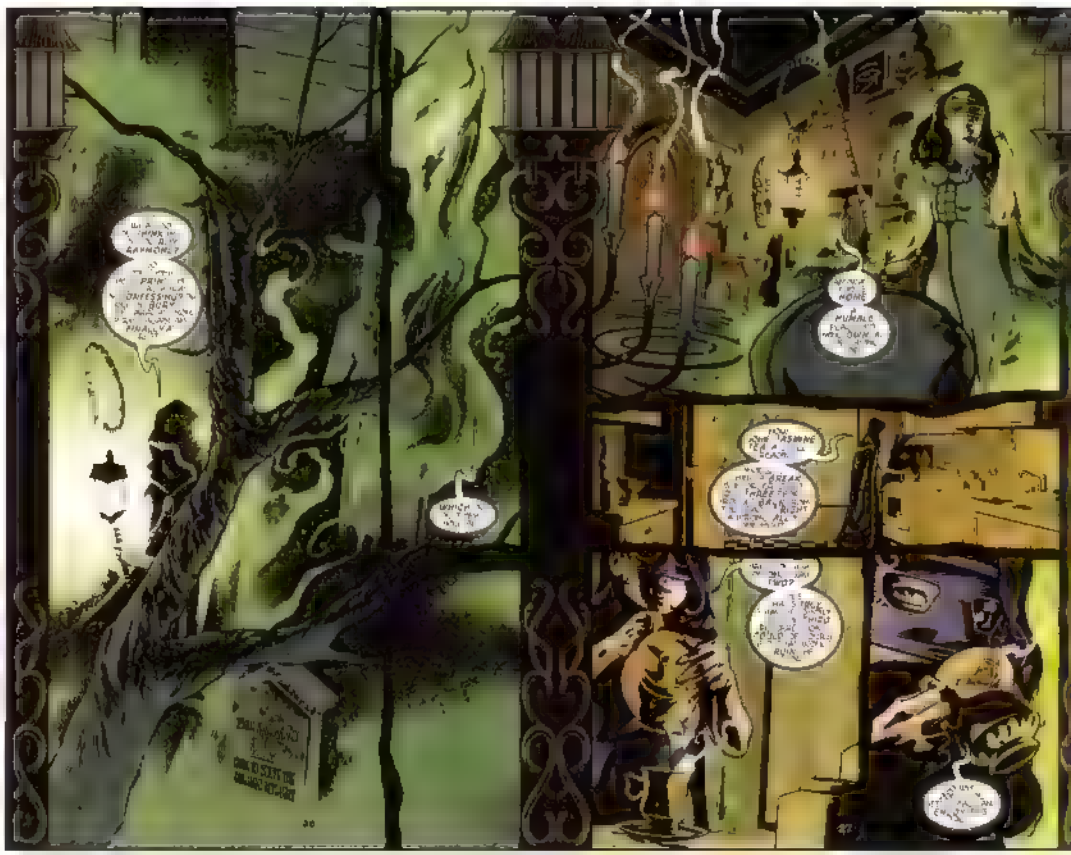
E : *Tes influences semblent venir du comics, mais aussi de l'art ou de la littérature, Qu'en est-il ?*

Ah, il y en a tellement ! J'essaye de faire de mon mieux pour ne pas les laisser se montrer. Mais elles débordent de temps en temps... plutôt souvent en fait ! (*rires*) Je suis intéressé par un grand nombre d'artistes des années 50 et 60, ça serait trop long d'aller au fond de toutes mes inspirations ici ! Le cinéma a également un rôle important dans mon travail .. L'art a une grande importance pour moi. Dans mes premières conversations avec Todd Klein, le lettreur/designer des séries ABC, nous sommes tombés d'accord pour que chacune des couvertures de Promethea soit le reflet ou un hommage à divers artistes, des formes d'art ou un style particulier. Ça va de l'illustration à l'affiche de cinéma.

E : *Tu sembles très versatile dans ton dessin, mais quel projet te semble déterminant dans ta progression ?*

Justice Riders a été super à dessiner *(un prestige format Elseworld avec Chuck Dixon)*. Je me suis beaucoup amusé à le faire ! Ça a été aussi le premier projet qui m'a permis de jouer avec différentes atmosphères. Il y a un tas d'approches, de styles différents dans ce comic, certaines sont sombres, d'autres non. Ça a aussi été l'un des premiers comics où j'ai pu rajouter des designs avec des symboles dans les pages .





J'ai le sentiment que j'ai réellement appris à être un individu à part entière comme créateur à ce moment là. J'ai fait les choses de manière différente de ce que l'on voyait partout

E : *Ta narration est très libre, on dirait que tu joues avec les cases et la façon de raconter…*

J'essaye d'être cohérent avec l'histoire, je la laisse me dicter comment le dessin doit être, plutot que de lui imposer un style. Si mon approche du dessin pour ce Promethea, était la même que pour mes Starman, Batman ou Superman, ça pourrait desservir la narration. Avant Promethea, je n'avais travaillé que sur des personnages qui nécessitaient un ton assez sombre. Je ne dis pas que Promethea requiert moins d'ambiance, au contraire. Mais la série a besoin d'être bien plus que juste ténébreuse !

E : *En 1998 tu as créé ton propre titre Chase, avec D.C. Johnson Pourtant la série s'arrête au bout de quelques numéros, que te reste-t-il de cette expérience ?*

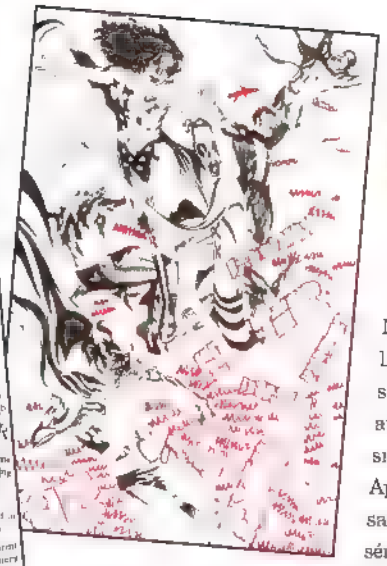
Je pense que nous avons fait un magnifique travail avec cette série, malheureusement les gens ne réalisaient même pas qu'elle existait. Nous avons réellement souffert d'un manque de promotion. La série est demeurée étonnament vivante parmi ses fans, alors qu'elle n'a duré que 10 numéros. Elle est bien plus populaire maintenant qu'aux temps ou elle était publiée Grâce à ça il y a une possibilité pour que nous puissions la ramener à la vie mais sous une autre forme. Il y a des projets, qui en sont pour l'instant au tout debut. Johnson et moi travaillons sur de nouvelles idees pour re etablir notre vision des personnages et les grands axes de l'histoire

E : *Tu sembles avoir utilisé cette série comme un atelier expérimental. Certains lecteurs peuvent avoir été surpris, voire même désorientés, par les pages explosées, le melange illustrations-textes, les différentes voix ou même les thèmes abordés, parfois adultes (la vie privés des super-héros, les êtres aux super pouvoirs qui sont fichés)...*

Oui, nous avons fait pas mal d'expériences sur Chase. Les projets que j'aime le plus sont ceux où l'on repousse les limites, c'est ce que nous voulions faire avec Chase tout en restant dans la continuité de l'univers super heros de DC. C'était un vrai challenge et je pense que notre façon de sortir des sentier battus est l'une des raisons pour lesquelles il y a encore tellement d'intérêt pour ce titre et pour tout ce que nous essayions de faire !

E : *Tu as fait très peu de boulot pour Marvel, est ce que DC est une compagnie agréable ou travailler ?*

DC est une boite qui me plait vraiment. Ce n'est pas toujours un paradis, mais c'est sympa ! J'aimerais faire plus de choses importantes avec Marvel, surtout depuis qu'il y a la nouvelle direction ! Pour l'instant je fais quelques couvertures et ils



sonne très avenante. La naissance de Promethea est passionnante Nous savions en gros que nous voulions un personnage féminin, bien sûr, mais au début tout ce que nous avions, c'était son nom et une version bizarre de New York !

Après quelques conversations, nous savions où nous voulions mener cette série. Alan était très content d'entendre que je voulais faire quelque chose d'insensé et de different ! Le reste est, en quelque sorte, tel que nous l'avons amené jusque-là.

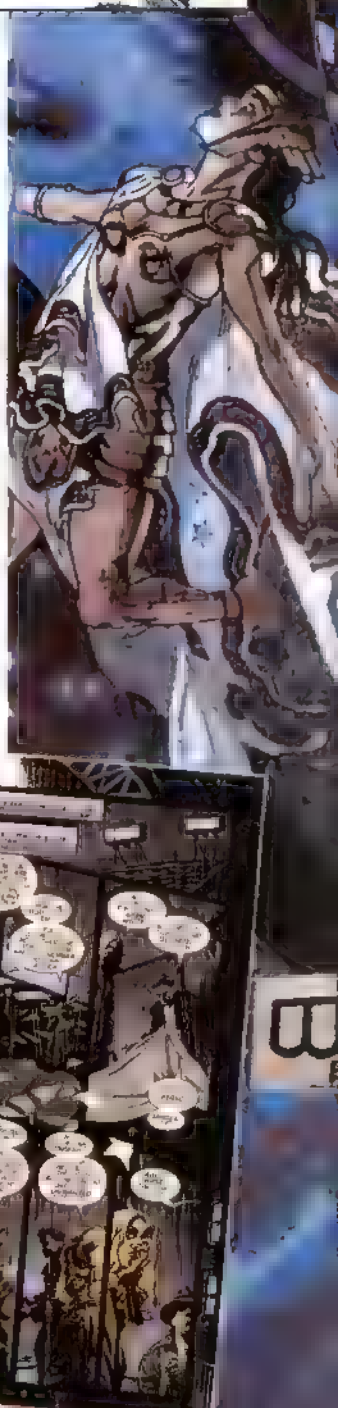
ont exprimé le souhait de me voir travailler pour eux, mais je ne vais pas laisser tomber Promethea en ce moment. Je suis très impliqué dans le titre et j'aimerais l'amener jusqu'au bout, qu'importe jusqu'à quand ! Ce qui est bien c'est que, par ailleurs, Joe Quesada m'a laissé la porte grande ouverte !

: Comment as-tu rencontré Alan Moore pour la première fois, et comment est née Promethea ?

La première fois que Alan et moi avons parlé, ça a été merveilleux. Je suis un énorme fan de son travail et j'étais un peu nerveux, mais il m'a vraiment mis à l'aise. C'est une per-

E ***: Fais-tu toi-même les recherches ou bien Alan te fournit-il le matériel nécessaire ?***

La plupart des références sont basées sur ce dont Alan veut parler, mais j'introduis un tas de symbolisme dans les histoires. C'est un point sur lequel il y a une grande interaction entre nous, et bien souvent il a des idées pour le design de mes symboles parce qu'il souhaite véhiculer quelque chose sur la magie à travers ça. Il est aussi interessé par les idées que je peux avoir pour l'histoire ou le développement des personnages.



Par exemple le look rétro-futuriste de certains passages vient de mon affection pour les vieux films de SF du genre serie B J'adore les films de monstres et les BD de SF européennes ! C'est de là que viennent les soucoupes volantes de la police, les voitures aériennes, l'architecture bizarre et les monstres géants du numéro 11. Ça peut vraiment aider de combiner les références de chacun, comme quand on met en contact ces objets baroques avec de la magie... Je crois que c'est ce qui contribue à rendre cette série unique ! De la même façon, on se parle souvent des personnages eux-même, de leurs traits de caractère... Ce genre d'échange permet de les enrichir, de leur donner une épaisseur !

"Je me souviens de quoi ont l'air les gens, comment ils bougent et ça sans me référer à des photos. Je trouve ça plus intéressant, c'est une sorte de challenge pour moi..."

E : ***Comment définirais-tu cette série pour qui ne la connaît pas ?***

Je pense que Promethea est une série qui rassemble tout ce qui constitue les comics. Elle combine les genres, les idees, les styles .. c'est ce qui en fait un livre unique, avec un nombre infini d'histoires possibles. Promethea est un voyage.

E : ***Peux-tu nous décrire ta façon de travailler ?***

Quand j'ai le script, je le lis et je cherche tout ce dont je vais avoir besoin. D'autres fois, c'est ma femme, Wendy, qui s'en occupe ! Je ne fais quasiment pas de croquis préparatoires. Je n'utilise pas de photos, excepté pour des objets avec lesquels je ne suis pas familiarisé Mais quand je les dessine je n'oublie jamais de quoi ils ont l'air. Par exemple, je me souviens de quoi ont l'air les gens, comment ils bougent et ça sans me référer à des photos. Je trouve ça plus intéressant, une sorte de challenge personnel ! Je commence à dessiner la page, tout mon travail de design est fait quand je me lance et je pose des repères sommaires au bleu. Quand tout est fait, je passe au dessin au crayon, ou à l'encre directement. Je ne fais jamais de croquis ou d'études préliminaires, je trouve ça ennuyeux et surtout, j'y perdrais de l'énergie. Les choses sont plus fraîches et je préserve ma spontanéité comme ça. C'est aussi une façon de procéder qui apprend énormément. Si je ne suis pas satisfait avec la façon dont certaines choses se déroulent ou si je pense à une façon différente d'approcher une page alors que je suis en train de travailler dessus, j'essaye de m'en souvenir et je réutilise cette idée autre part. Si je ne suis pas content du résultat une fois la page finie je me dis que je ferai mieux la prochaine fois, et j'avance ! Je trouve que c'est une bonne façon d'apprendre et de grandir en tant qu'artiste..

E : ***Sur ton site* on peut découvrir des illustrations cartoons ou des projets d'animation, peux-tu nous en dire plus ?***

Les boulots cartoons que l'on peut voir sur le site sont une toute petite proportion d'un projet d'animation pour la television. Je travaille sur plusieurs projets avec D Curtis Johnson pour la télé. Dans Promethea 12, il y a quelques dessins cartoons aussi ainsi que quelques encrages . Je suis toujours intéressé par de nouvelles expériences graphiques !

Le point de vue de Mick Gray :

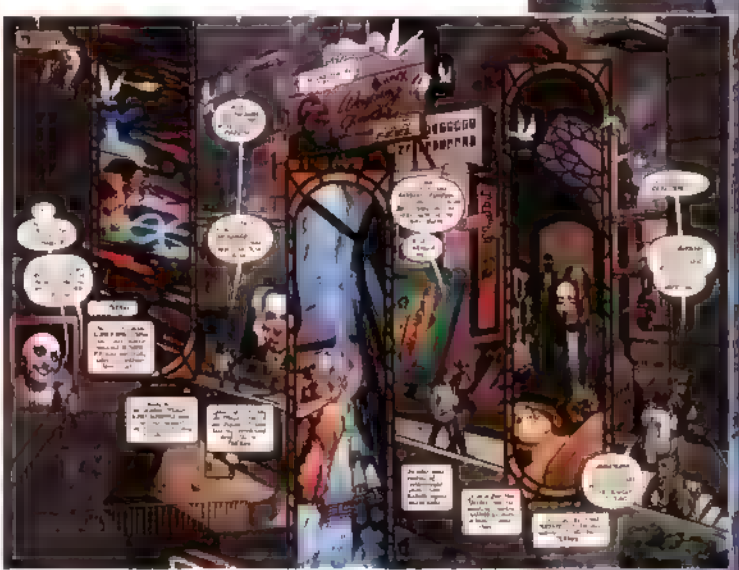
On s'est rencontré dans un salon en 94, ici, en Californie. J H. recherchait un encreur, et de mon côté, je voulais m'émanciper parce que jusqu'alors, je travaillais juste comme encreur assistant On s'est bien apprécié, et on a convenu de rester en contact. Dans les mois qui suivaient, j'ai encré quelques posters, et de fil en aiguille, on n'a jamais plus cessé de travailler ensemble !

La façon dont je collabore avec J.H. n'est sans doute pas des plus originales : il habite à plus de 300 km de chez moi, et tout transite par courrier express ! J H. fait le découpage et le crayonné puis l'envoie à Todd Klein pour le lettrage. Ensuite je reçois la planche pour l'encrage et les finitions, et elle repart pour le studio Wildstorm où elle est mise en couleur par Jeromy Cox. De ce fait, on communique énormément par téléphone, ça me permet de saisir vraiment ce que J.H. essaie d'exprimer. La chose qui m'importe le plus, en tant qu'encreur, c'est de capturer le style du dessinateur... pas d'imposer mon "style" sur le sien. Il y a une place pour ce genre d'embellissement, mais pas sur les crayonnés de J H. !

Promethea est le projet le plus passionnant sur lequel il nous ait été donné de nous exprimer. Le duo J H. / Alan Moore est tellement entreprenant que je suis pressé de me lever le matin pour me mettre au boulot !!

D'abord, J.H. envisage ce qu'Alan voudrait voir, et là .. il devient dingue !! Il en rajoute et il magnifie des concepts déjà fantastiques ! Alan lui laisse pratiquement carte blanche .. C'est un ENORME avantage, qui lui permet de se lâcher completement !

Mais je crois que J H. est un dessinateur peu orthodoxe : il esquisse à peine quelques lignes au crayon bleu... et passe directement au crayonné final !! Ce n'est vraiment pas commun. En général, on fait un découpage, et souvent on réalise de nombreux croquis préparatoires. Mais J.H. a ce que j'appelle un esprit "*cinema graphique*", et il peut transférer les concepts, les angles de caméra, les cadrages ou les lumières directement de son cerveau jusqu'au bout de ses doigts !



C'est sans doute l'un des artistes les plus étonnants que j'ai rencontré ! Quand je reçois ses planches, on discute en général de ce qu'il veut mettre en avant .. Il me dit où il veut voir certaines textures, ou si je dois me concentrer sur certains aspects de son dessin... Et j'y vais. Parfois, il me dit d' "experimenter" sur certains éléments, et c'est là que je joue "à ma façon". On a élaboré au fil des années une technique d'"*éponge et éclaboussures*" qui donne beaucoup d'ambiance au dessin

Chaque fois que je reçois une de ses planches, je déborde d'inspiration et le pinceau me saute dans les mains ! J'ai jamais ressenti une telle énergie à travailler pour d'autres dessinateurs. Je crois que j'aurai beaucoup de mal à trouver autant de créativité J H est le genre de gars qui cherche toujours à aller plus loin dans son dessin, à innover, et il y parvient sacrément bien ! J'adore l'idée de l'aider à chaque fois à repousser les limites

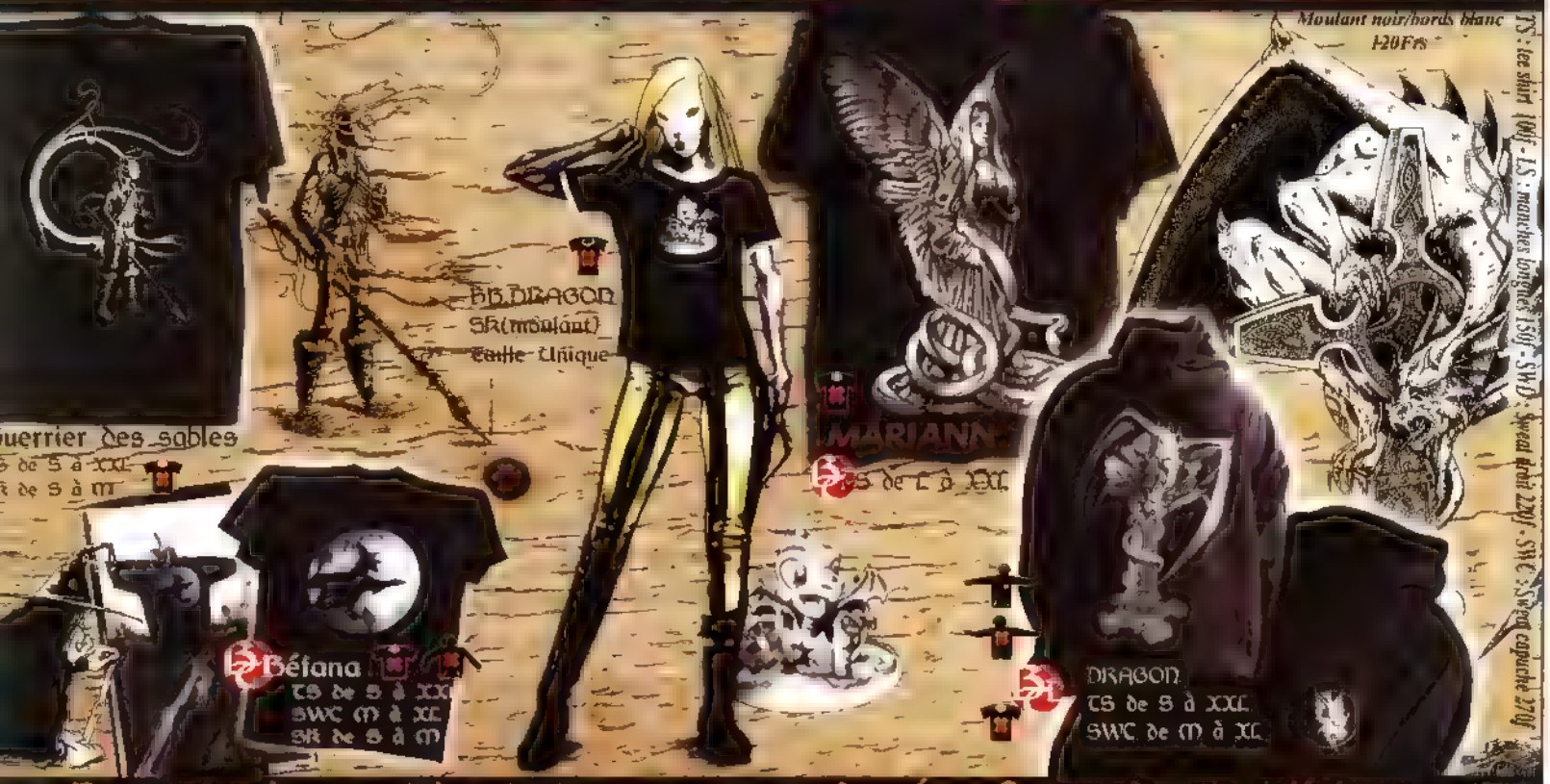
Interviews réalisées par Frédéric Grwaud

Quelques incontournables :

Green Lantern, 97, *DC Tangent*
Justice Riders, 97, *DC Elseworlds*
Chase, 98, *DC*
Son of Superman, 99, *DC*
Promethea, 2000, *DC ABC* (VF . *Semic*)

PLEASE EXCUSE ME
THEN PROMETHEA HAPPENED TO ME AND ALL OF A SUDDEN I FELT RESPONSIBLE FOR THE PROBLEMS OF THE WORLD
BUT I MEAN, WHAT'S SO AWFUL ABOUT A LITTLE DISASTER AND PLAGUE
BECAUSE PROMETHEA IS IMAGINATION AND WITHOUT IMAGINATION WE'D HAVE NOTHING BUT THE FAILURE OF IMAGINATION
THE FOUR HORSEMEN DON'T CHANGE THE WORLD IN JUST A FEW CENTURIES, MANKIND'S EVER-OUR HERO
BUT WHAT YOU'RE DOING, IT'S LIKE PROMETHEA, THE HUMAN FACE IS TAKEN OVER BY IMAGINATION AND THE IMAGINATION IS LIKE THE PROMISE OF LAND
GO, WHY IS EVERYBODY DYING AND ME?
HERE COMES ONE
THERE ARE SOME PEOPLE WHO HAVE NO INTEREST IN KEEPING THE WORLD AS IS BECAUSE THEY HAVE POWER OVER
YOU ARE IN THE IMAGINATION, THERE IS NO REAL ESTATE, NO PROPERTY, THERE'S NO REAL ESTATE, NO BOUNDARY FORCES
THEY MERELY SYMBOLIZE WHAT IS WRONG WITH THE EARTH AND DEATH IS THE ONLY WAY TO BE FREED FROM APOCALYPSE
HUMANITY HAS TO RISE ABOVE THE PERILOUS MADNESS IN WHICH IT HAS CREATED WARS WHICH WE HEAR IS NECESSARY

Le Bois de Tinne.


Moulant noir/bords blanc
120Frs
TS : tee shirt 100f - LS : manches longues 150f - SWD : Sweat droit 220f - SWC : Sweat capuche 270f
BB DRAGON
SK(moulant)
taille Unique
uerrier des sables
s de S à XXL
k de S à M
MARIANN
s de L à XXL
Bétana
ts de S à XXL
SWC M à XL
SK de S à M
DRAGON
TS de S à XXL
SWC de M à XL

Pour recevoir un catalogue envoyer vos coordonnées. Commande par téléphone ou par courrier avec 35 Frs de frais de port. Chèque à l'ordre du bois de tinne.
Le Bois de Tinne - bp20 69881 MEYZIEU cedex - 0474 942 522 - fax 0478 042 037
✪ Impression à l'unité et petite série pour groupes, clubs, associations, particuliers ✪

FanTask © 2001 Semic SA. Tous droits réservés.

et blanc de la Force !

Couverture par Art Adams
Bimestriel - 132 pages - 19 FF

En vente en kiosques et librairies spécialisées

Oniros

Rouges, jaunes et ors, un horizon de miel à l'approche du soir. La brume s'est levée. Les montagnes violettes se font collines tendres, sous la chape du ciel. Tout s'agite en douceur, frémit, bruisse et pépie, et puis le bruit s'estompe, fait place à une quiétude sombre et mystérieuse...
Dans un demi sommeil, je me laisse emporter par la farandole de couleurs qui glisse sur les murs. Les ombres dévalent bientôt les grandes pentes de mes étagères pour s'agripper à la nuit qui surgit. Le reflet lancinant de la lumière s'est pris au piège du carillon de verre... Sept, huit, neuf coups... Déjà la cloche sonne le glas de la conscience...
Un autre moi se réveille... ailleurs...

Mes pensées se bousculent, se mêlent, se précipitent. Faut-il seulement nour ? Une petite porte surgie de nulle part se dresse à présent devant moi, et m'invite à l'ouvrir. Seulement il n'y pas de poignée ni de clé. Autour, il n'y a pas de mur, d'ailleurs, mais je sais que de l'autre coté s'étend ce domaine infini qui n'appartient qu'à moi... J'avance Arrête, dit la porte, tu n'as pas le droit de te souvenir !

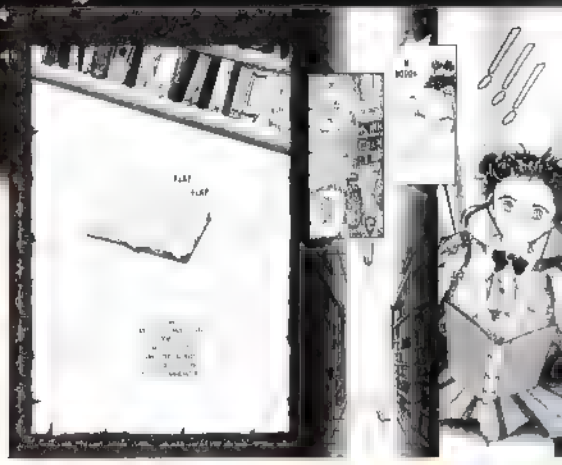
"*En pensant à lui,*
Je me suis endormie
Mais je l'ai revu aussitôt
Ah ! Si j'avais su que c'était un rêve,
Jamais je ne me fusse réveillée"
Ono No Komachi, Poemes

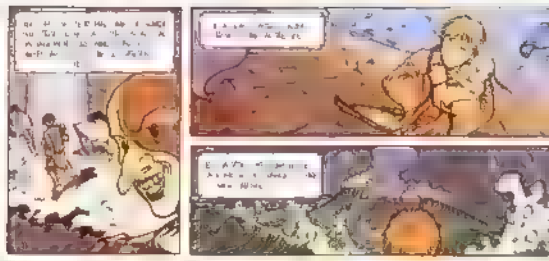
Celui qui parle de rêve, ne rêve pas (encore que). Celui qui parle d'inconscient, est bel et bien conscient ; pourtant un lien intime existe entre deux realités qui s'ignorent, et ce lien c'est le rêveur Alice, au pays des Merveilles, ne se doute pas un instant qu'elle est endormie quelque part dans un jardin anglais et ses aventures lui semblent aussi dangereuses que réelles. Si, quand le rêveur ferme les yeux, il oublie tout de son quotidien, il plonge malgré tout dans ce qui peut passer pour une projection dissymétrique de sa vie : un univers qui se construit et grandit avec lui depuis ses premières heures

Ceux là s'appellent délire ou fantasmes, à la fin du 19ème siècle, ils ont fait les heures d'études d'un Freud qui voyait avant tout dans les rêves une revelation de l'inconscient, la projection des non-dits et des envies refoulées de monsieur tout le monde Ces peurs, angoisses ou desirs vont alors mettre en scène une existence parallèle, permettant au dormeur d'évacuer tracas ou complexes, mais aussi de satisfaire des pulsions inassouvies. Il servirait donc de révélateur à des pensées si troublantes qu'on les deguise dans les méandres des symboles. Bien, sûr, ça n'est pas pour autant une maladie de rêver ! Mais on peut quand même affirmer que tout rêveur, et donc tout être pensant depuis les oiseaux jusqu'aux hommes, mène une double vie à l'insu de lui même !

À gauche, Bad Boy (Miller, Bisley, *Rackham*), Inu Yasha, (R Takahashi, *Viz Comics*), Soledango (Algesiras, *Delcourt*)
Ci-dessus, Mangecoeur (Andreae, Gallie, *Vents d'Ouest*)
A droite, La ville qui n'existait pas (Bilal, *Les Humanos*)

En haut, Little Nemo joue aux cartes. S'il avait lu Alice, il aurait su que c'est un jeu dangereux ! (W Mc Kay)
Ci-contre, La 27e Lettre, (Will, *Aire Libre Dupuis*)





Little Ego (Giardino, *Glénat*)
À droite, Sasmira (Vicomte, *Les Humanos*)

Fushigi Yugi (Yuu Watase, *Tonkam*)
Les Eaux de Mortelune (Cotias et Adamov, *Glénat*)

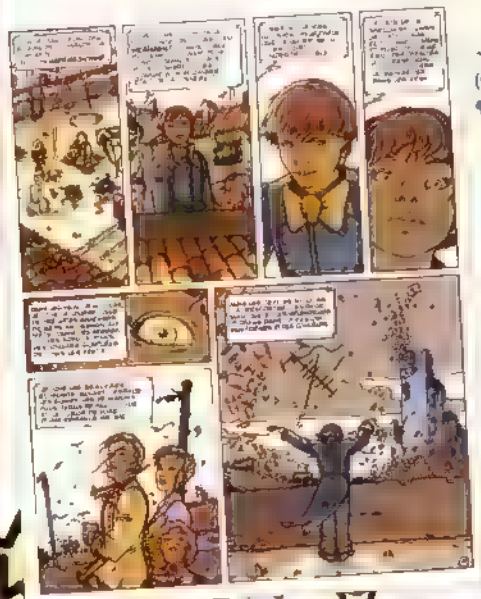
Cela ne vous rappelle rien ? Tout héros est par essence une «créature de rêve». Mais de nombreux personnages pourtant expriment ce symptôme au grand jour dans de nombreuses pages ! Ils se rêvent planant au dessus de la ville dans un costume à cape rouge, et dès qu'une menace se fait sentir, il deviennent les sauveurs de l'humanité. Le journaliste binoclard troque son identité ordinaire en sortant de son bureau, et devient un héros adulé des femmes, et surtout de celle-là même qu'il désire, et qui lui est inaccessible dans la vie quotidienne... C'est ainsi que l'Amérique s'est vu peuplée depuis 1939, d'une pléthore de lambdas à la double carrière. Mais les super héros ne passent pas facilement les frontières sans changer d'uniforme, et il n'y a pas que la censure pour ôter le costume super moulant de nos victorieux rêveurs.

En effet, le petit européen, tout nanti de la belle Histoire de ses ancêtres romains et gaulois, à besoin de ses racines. Il se sent moins d'affinités avec ce désir d'une toute puissance extra terrestre ou scientifiquement programmée, et le présent ne lui suffit pas ! Lui veut au moins conquérir le temps des conquérants, il lui faut de l'aventure et du danger, le monde lui même doit être hostile pour qu'il vaille d'être affronté ! Qu'à cela ne tienne, par delà la porte d'un réfrigérateur ou au bout d'une chute dans les escaliers, celui-là aura la révélation d'un autre univers dont il est le prince héritier, ou le sauveur invincible. L'élu qu'il ne peut être sur Terre, il le sera ailleurs ! Peter Pan, par exemple devra s'envoler de l'autre côté du ciel pour trouver Neverwere, devenir l'élu de son étrange peuple et vaincre les affreux pirates. Ce monde-là sera médieval, fantastique ou futuriste, et quand bien même il ressemblerait au nôtre, il serait dans un autre temps.

"Je ne sais pourquoi, j'ai l'impression que cela me remplit la tête de toutes sortes d'idées. . J'ignore malheureusement quelles sont ces idées !"
Alice, De l'autre côte du miroir

Le temps des [illegible]

Comme dans les contes et les mythes peu de choses nous surprennent dans ces fantaisies. Que les horloges tournent à l'envers, que les villes flottent dans le vide au milieu du ciel, que les héros soient avalés puis régurgités indemnes par des baleines ou rendus invulnérables par le sang des dragons, ça ne



Les Eaux de Mortelune (Cotias et Adamov, *Glénat*)
JLA 48 (Waid, Hitch, Williams, *DC Comics*)

Les Compagnons du crepuscule, Le sortilège du bois des Brumes (Bougeon, *Casterman*)

Tokyo Babylon (Clamp, *Tonkam*)

ALORS POURQUOI N'EST-IL PAS ENCORE EN BOURGEONS ?
LES FLEURS DES AUTRES ARBRES SONT ENCORE EN BOURGEONS
IL ME FAIT PEUR.
IL ME SEMBLE AVOIR DÉJÀ VU !

Les Memoires Mortes (Bajram, Chouin, *Les Humanos*)

pose pas de probleme ! Ainsi va le rêve, et tout univers fantastique ou surréaliste touche forcement à l'onirisme. Il existe de nombreuses clés pour interpréter les songes, et les mêmes serviraient à merveille à interpréter toutes ces histoires. Mais notre doux rêveur ne serait alors autre que celui qui l'écrit... Laissons lui donc ses songes.

Cependant, comme le reel ignore le rêve, le rêve, lui, ignore la réalité. Ce qui nous préoccupe n'est pas tant la variété et les formes extraordinaires que peuvent prendre ces décalages entre conscient et inconscient, mais bel et bien la rencontre improbable des deux univers inherents à chacun

Dans une narration, le rêve peut être une clé évidente pour faire avancer l'intrigue. Le personnage s'endort, puis lors d'un songe, devine la menace qui germe dans le présent, entrevoit l'avenir ou encore se rappelle de ce petit détail qu'il aperçut naguere, et dont il doit à présent absolument se souvenir. C'est en somme ce que les anciens et les psychanalystes nommaient la sagesse des songes. Autrement dit, certains sentiments de prescience s'expliquent simplement parce qu'une vigilance aiguë au monde qui nous entoure, s'exerce

Bidouille et Violette, La reine des glaces (Histaire, *Glénat*)

Promethea (Moore, Williams, Gray, *DC ABC*)

à notre insu. Quand nous ne sommes tenus à suivre la conversation de ceux qui nous entourent, ou que nous regardons ce qui est devant nous, notre vision périphérique et nos autres sens stockent, eux aussi, leur lot d'informations, que nous ne traiterons jamais de façon consciente. On pourrait qualifier ces perceptions de sixième sens, et expliquer ainsi la sagesse de notre autre nous-même, mais ça ne s'arrête pas là. Notre éducation nous conditionne, nous norme selon les critères de notre société qui, on le sait, ne fonc-

Mac Cay (Smolderen et Bramanti, *Delcourt*)

Rork (Andréas, *Le Lombard*)

Marco Polo (Alcatena, *Albin Michel*)

Grimion Gant de cuir (Makyo, *Glénat*)

Rouge de Chine (Robin, *Delcourt*)

"Le rêveur éveillé voit donc sa vie petit à petit basculer dans le fantasme, et on peut dire sans mal que sorti du livre, les pauvres individus sujets à ces troubles, finiraient volontiers avec une camisole..."

tionne pas forcément à la perfection Mais l'inconscient, lui, ne saurait être bridé par les convenances. Il peut ainsi voir au delà des masques et des jeux sociaux, réveler au dormeur la nature profonde de ceux qui l'entourent..

Il fut un temps ou l'on se plaisait à envisager certains songes comme des messages divins. Oracles, prophéties et présages etaient tels que seuls les sages pouvaient les interpréter La bible fourmille de ses exemples (Joseph et le Pharaon, annonciation, prémonition de Jesus, etc.) et l'on dit aussi dans le Talmud : "*Un rêve que l'on n'interprète pas est comme une lettre qu'on ne lit pas*". Rois et empereurs firent longtemps appel à l'oniromancie pour gerer leur royaume .

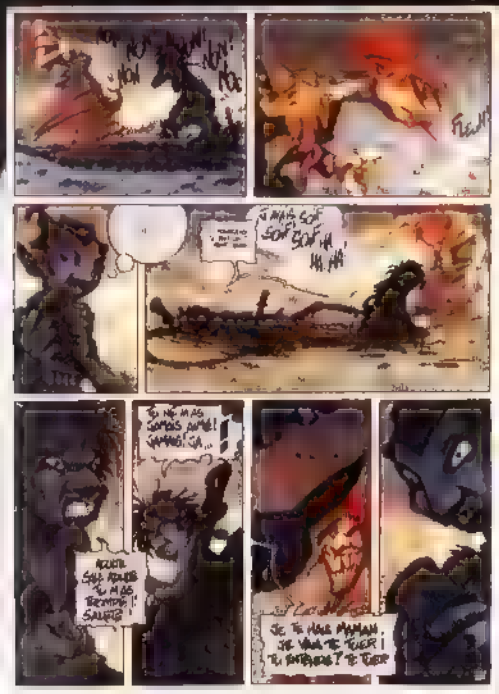
Si le rêve peut servir de guide et tracer un fil qui condura nos personnages dans leurs quêtes, il est rarement franc dans ces révélations. L'oubli du réveil et le mystère du songe en lui même offrent au scénariste la possibilité de glisser des indices qui ne prendront sens qu'en regard d'autres images qu'il égrènera au fil du temps

«Il rêve de toi. Et s'il cessait de rêver, où crois-tu que tu serais ?» «Ou je suis maintenant, naturellement», répondit Alice. «Pas du tout, tu ne serais nulle part puisque tu es seulement une espèce d'idée dans son rêve.»

De l'Autre côté du miroir

Le rêve et l'éveil

Pour certains peuples (chinois, amérindiens, etc.), le sommeil offre l'expérience du voyage de l'âme évadee du corps. Au moment du sommeil comme de la mort, l'âme quitte le corps et rejoint un monde peuple des esprits des défunts ou d'autres entites sacrees Mais tant qu'on ne fait que dormir, l'âme garde un fil qui la relie à son enveloppe terrestre et qui lui permet de revenir. Le rêveur est donc vu.nerable dans les deux mondes, car s



Spirou Machine qui rêve (Tome et Janry *Dupuis*)

Peter Pan, Opikanoba (Loisel, *Vents d'Ouest*)

X (Clamp, *Tonkam*)

Mangecoeur (Andreae, Gallie, *Vents d'Ouest*)

l'on rompt ce fil, l'âme peut s'égarer, et n'importe quel esprit peut prendre possession du corps. C'est une idee que l'on retrouve volontiers dans le principe de la transe et du voyage astral, chacun ayant pour but la recherche d'une verité ou d'une révélation. .

Ce voyage trouve son paralèle dans le delire de certains héros où, cette fois, c'est le rêve qui fait irruption dans la réalité. Le rêveur éveilé voit donc sa vie petit à petit basculer dans le fantasme, et on peut dire sans mal que sorti du livre, les pauvres individus sujets à ces troubles, finiraient vo.ontiers avec une camisole. Premier symptôme, le songe ou le cauchemar (de préférence le second) devient une réalité obsedante. Les sensations de déjà-vu se multiplient, et bientôt l'on doute du reel au point qu'on croirait presque qu'il n'y a de vrai que le rêve. Second signe : les apparitions. Le monde se gondole ou se distord, tandis que fantômes ou créatures monstrueuses se substituent aux gentils voisins qu'on aurait un grand plaisir à voir. Enfin troisieme indice, il arrive souvent qu'au réveil, on se retrouve dans un endroit qu'on ne connaît pas, et on peut se juger heureux si rien de compromettant ne vient d'arriver. (en cas de trouble, prévenir son shaman ou son psy préféré,

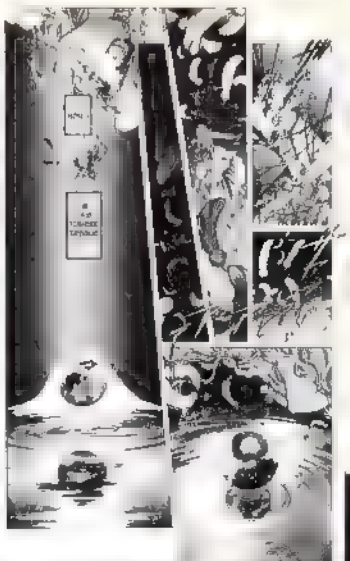
Au final, tout n'est peut-être encore une fois qu'un rêve, mais en un sens, cela n'a pas d'importance. Quel que soit l'intrus, l'inconscient rencontre le conscient, et ce choc peut se revéler salvateur. Notre personnage va se retrouver en face de deux vérités qui ne peuvent pas s'admettre. Mais, en affrontant ses propres démons, il a peut être une chance de se liberer, et par la même de s'éveiller · devenir entier en laissant parler les forces qui l'habitent.

"*Les rêves sont les clés pour sortir de nous mêmes*". Rodenbach

Nuit après nuit, nous rêvons. Du temps qu'on passe à dormir, près d'un tiers ouvre les portes d'un univers symbolique qui nous est propre, qui est à nous et à personne d'autre. Chacun d'entre nous y passera pres de cinq années au fil de sa vie. Si bien peu se souviennent de leurs rêves lorsqu'ils se réveillent, on ne peut que rarement rester indifférent face aux songes. Message du passé ou du futur, s'y côtoient. Nos désirs ardents et une sagesse que l'on s'ignore peuvent parfois se révéler au detour d'une énigme... Les anciens y voyaient de divins messages, les modernes de folles fantaisies, les psychanalystes y découvrirent le visage caché de notre personnalité : l'inconscient

Pourtant, nul n'a jamais pu prétendre expliquer le rêve, son usage ou son mode d'emploi. Une seule chose semble sûre : privé de rêve, l'homme devient fou !

aude



DOSSIER

Marc Hempel

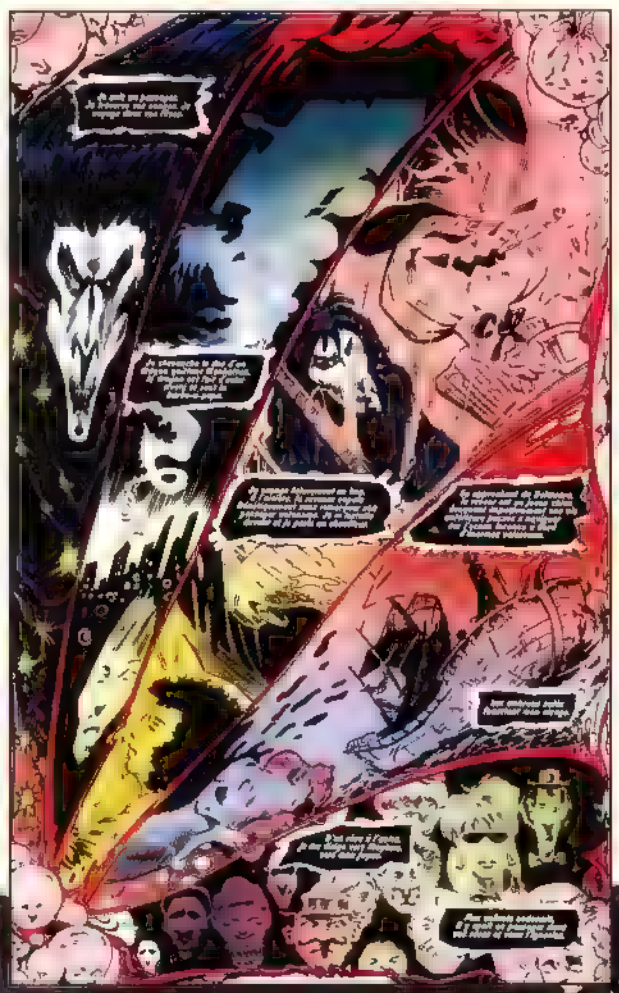
De l'autre coté de la mer, vivait un petit garçon qui aimait bien les livres. Il lisait tout ce qui lui tombait sous la main : les contes d'abord, puis les mythes et les nobles lettres de la littérature. Enfin comme il se doit, un jour, il prit la plume... Les scénarii de Neil Gaiman sont empreints de tous ces récits et de cet amour des belles histoires... Nouvelles et romans viendront discrètement s'ajouter aux rayons des grandes bibliothèques. Mais c'est dans le rayon bandes dessinées que des récits à tendance biographique et variations sur le thème des super-héros vont un jour laisser place à une série aujourd'hui devenue mythique : Sandman.

Neil Gaiman

Ex : ***Comment est née l'histoire de ton marchand de sable ?***

Neil Gaiman : Je crois que ce qui m'a amené à faire Sandman, c'est l'idée que dans le monde des rêves, il n'y a rien que je ne puisse faire. Quand j'ai commencé, j'étais incertain de mon aptitude à écrire un titre mensuel et à tenir les délais d'une telle production. Je me suis dit que si je pouvais faire quelque chose qui me permette d'explorer l'intégralité de l'Histoire humaine, je ne serais jamais en panne d'idée. En situant l'intrigue dans les rêves, je n'aurais pas à faire des recherches très précises ou à me soucier des inexactitudes de mes récits. Dans ces conditions je pouvais tout faire !

J'avais l'idée de placer mon scénario dans un monde onirique et j'étais fasciné par l'idée de son incarnation : le "*Marchand de sable*". C'était une idée sympa et un beau concept de personnage. Je l'ai donc créé, lui, puis j'ai développé son monde : "*Le Songe*"... J'aime cette idée de quelqu'un qui se déplace et qui vit dans les rêves. Il prend un train dans mon rêve et en descend dans le tien. Nos rêves sont connectés et ils font partie de cet énorme et magnifique univers. C'est ainsi que le pays des songes est devenu pour moi cet endroit d'où je peux aller n'importe où, et où en plus, je pourrais corrompre l'idée de "*Ce n'est qu'un rêve...*"



Kent Williams

Le seigneur des rêves est tout autant le seigneur des cauchemars. Son visage change avec chaque artiste qui le pose sur le papier

Sam Kieth ↳

☚ A gauche, Costume et artefacts, le marchand de sable des premiers épisodes présente bien des caractéristiques du super-héros.

Car c'était aussi un des points de départ ! Tous les mauvais écrivains, et les débutants, écrivent de ces histoires où les héros sont submergés par des problèmes insolubles, et finissent par "*Alors, ils s'éveillèrent et réalisèrent que ce n'était qu'un mauvais rêve...*". Le plus intéressant se passe pourtant avant le réveil. Je voulais montrer que ce qui a lieu dans les rêves est parfois beaucoup plus passionnant, beaucoup plus vivant, voire beaucoup plus réel !

Et ; *D'où t'est venue l'idée de créer "sept infinis" qui sont les personnifications de concepts aussi variés que des sentiments ou des choses aussi inexprimables que la mort ou le destin ?*

Et bien, je crois que personne n'avait fait de comic contenant une vraie dynamique familiale avant ça. Et j'avais envie de raconter l'histoire d'une famille. Comme, au départ, je voulais créer un personnage qui incarne le rêve, je devais trouver d'autres personnes pour incarner d'autres choses. Et l'idée que le rêve est lié à la mort et qu'ils sont frère et sœur est aussi ancienne que répandue. Donc j'avais **Dream**, qui est le frère de **Death**, sa grande sœur. Plutôt cool, non ? Mais ça ne suffisait pas encore à la dynamique d'une famille, et il était assez évident que je pouvais rajouter **Destiny**, le vieux personnage de DC. Et à ce moment-là, j'ai réalisé que j'avais trois "**D**", ce qui est amusant aussi ! Alors pourquoi ne pas continuer sur ma lancée ?! Donc, immédiatement, j'ai cherché et j'ai trouvé **Desire** et **Despair**, puis **Destruction**. Ça m'a pris à peu près un an pour trouver le septième : **Delirium** (qui fut **Delight**. Et là, je me suis dit : "*Ok, on y est ! allons-y !*"

Et ; *Ils sont atypiques au niveau de leur personnalité, ils ne sont pas mauvais, mais pas bons non plus...*

Oui, il y a un niveau où les choses deviennent trop simples, et je ne voulais pas rentrer dans la facilité d'une dichotomie bien mal. Je voulais faire de Dream, quelqu'un qui ne soit pas humain, qui ne soit pas même une personne, qui ne soit pas réel... Il agit pour ses propres raisons, selon son propre agenda que nous ne sommes pas toujours à même de comprendre

"Je ne voulais pas rentrer dans la facilité d'une dichotomie bien/mal. Je voulais faire de Dream, quelqu'un qui ne soit pas humain, qui ne soit pas même une personne, qui ne soit pas réel..."

Et ; *Ils sont sept, parce que c'est un nombre magique ?*

Tout à fait ! Et il y a un équilibre : il y a trois hommes, trois femmes et un personnage qui est les deux à la fois.

Ci-contre, une étrange réunion de famille. ☚
¶ Ci-dessous, les Sept dans le jardin du Destin

MY SISTER. YOU HAVE COME TO SEE HER PERHAPS ONE LAST TIME. I CAN GIVE YOU ADVICE IF YOU LOOK FOR IT, BUT I WARN YOU, SHE'LL FIGHT. BUT IF YOU FIND YOUR DOG YOU SHALL FIGHT OTHER THINGS, ALSO. THE CHOICE IS YOURS.
DO YOU UNDERSTAND ME?
LOOK AT THEM.

Marc Hempel ↳

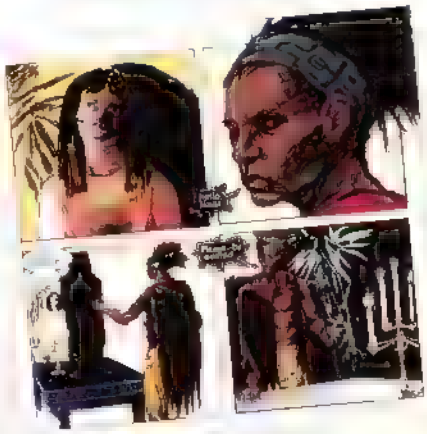
I AM DESIRE. AM I NOT? THAT IS WHAT I AM. THAT IS WHY I DO WHAT THINGS HAPPEN
Careful, sibling.
WHERE I TOUCH, THINGS WARP AND MELT AND LOVE DRAWN TO THEIR OBJECTS OF DESIRE. LIKE BUTTERFLIES TO A CANDLE FLAME.
BUTTERFLIES
NOTHING
YOU MEAN NOTHING
THEY'RE YOURS NOW, SISTER.
YES
THOSE WERE MINE. IT'S UNFAIR THAT YOU HAVE TO DO THAT. YOU REALLY DON'T HAVE TO.

Mike Dringenberg ¶

A gauche,
Death et Dream, Family Business

A droite, Destiny, le grand frere lui aussi accro à la litterature !...

Ci-dessous, Nada, 10000 ans de châtiment pour avoir dit non



Mike Dringenberg

Puis c'est un personnage qui peut faire toutes ces choses magiques, merveilleuses, s'il est content et en même temps, il est capable de faire des trucs terribles s'il est fâché ! Je trouvais essentiel qu'il puisse faire tout cela. Qu'il puisse être suffisamment énervé pour condamner celle qu'il aime à dix mille ans de damnation, pour le seul crime d'avoir refusé de le suivre

Et : ***Oui, sur ce coup-là il est carrément infect !***

Absolument ! mais à l'autre bout du spectre, il est aussi ce mec qui peut faire des trucs super cool, et se montrer incroyablement généreux.

Et : ***Il a tout de même un sacré paquet de problèmes familiaux ton gaillard ! Il abandonne aussi son fils Orphée à son triste sort, pour une simple dispute si je me souviens bien...***

Oui, tout à fait ! Il y a une dizaine d'années, quelqu'un m'a dit, ici en Amérique que j'avais réussi à créer une famille totalement dysfonctionnelle. Je lui est demandé de m'expliquer le terme, et il a passé un bon moment à m'expliquer... Puis je lui ai repondu "*Ah, je vois, ce que vous appelez une famille dysfonctionnelle en Amérique, c'est que nous autres, anglais, appelons simplement une famille !*"

Et : ***Penses-tu que le rêve cesse d'exister sans rêveur ?***

Évidemment, il ne peut pas, mais j'aime à penser que, si les rêveurs s'arrêtaient, le songe continuerait un peu...

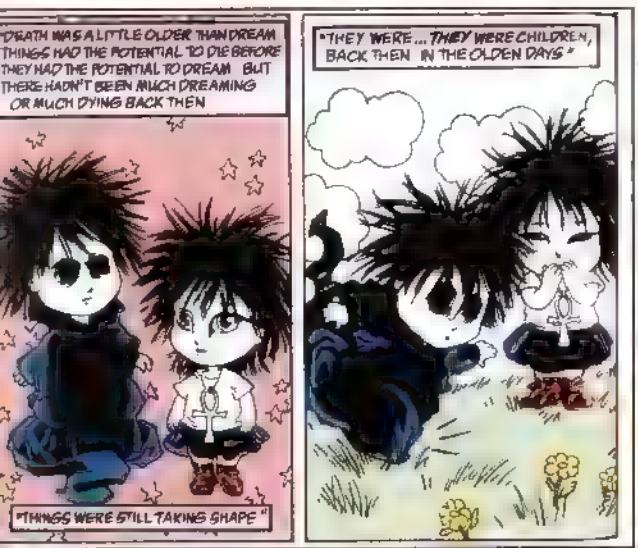
Et : ***L'homme peut-il exister sans rêve ?***

Non, il devient fou. Le rêve correspond à trop de choses dans la vie des gens. Dans Sandman, j'en ai joué comme d'un mauvais jeu de mots. Il y a de multiples sens à ce mot "*rêve*". Il sert à decrire ce qui arrive quand tu fermes les yeux et que tu t'endors. Mais il représente également ce que tu voudrais être, les choses que tu voudrais faire, tes aspirations. On peut encore l'entendre dans le sens de ce qui nous detache de la realité. Le royaume du Songe, c'est tout ça à la fois, et c'est sans doute aussi l'endroit d'où viennent les histoires, car le rêve, c'est aussi l'inspiration..

Et : ***Comme dans l'histoire de la muse prisonnière... as-tu ta propre Calliope...***

...dans mon grenier ? En fait, non. Ou peut-être que oui, mais je ne lui rends pas souvent visite et en tout cas je ne crois pas l'avoir jamais vue !

Sam Kieth


DEATH WAS A LITTLE OLDER THAN DREAM THINGS HAD THE POTENTIAL TO DIE BEFORE THEY HAD THE POTENTIAL TO DREAM. BUT THERE HADN'T BEEN MUCH DREAMING OR MUCH DYING BACK THEN
"THINGS WERE STILL TAKING SHAPE"
"THEY WERE... THEY WERE CHILDREN, BACK THEN IN THE OLDEN DAYS"

J. H. Thompson Mike Dringenberg

A droite, Quand Dream est prisonnier, les rêveurs ne peuvent plus s'échapper du sommeil. L'homme ne peut vivre sans reves.

Ci-contre, Le poète est l'inspiration de Dream ; William Shakespeare en grande discution avec Sandman. ☛

Mike Dringenberg ➧ Sam Kieth ➧

Ci-contre, Gilbert, L'homme qui était "un petit coin de Paradis" ! (Le pré du violoniste) ☛

Charles Vess ➧

Tu vois, il y a des amis qui viennent me voir, et ma maison est très étrange, gothique, c'est la maison de la famille Adams. Et tout le monde veut voir mon grenier. Alors je les laisse monter, mais tout ce qu'ils trouvent ce sont de vieux meubles et des dizaines et des d zaines de mouches mortes !

Et ***; Brrr, ce sont peut être les mouches de l'inspiration ! J'ai lu que, à la fin de sa vie, un homme a passé près de cinq ans dans le monde onirique...***

C'est ce qui est l'une des idées majeures derrière Sandman. Chaque homme, y compris le plus barbant d'entre tous, chaque animal et chaque créature jamais créée, passe quelque temps dans ce lieu.

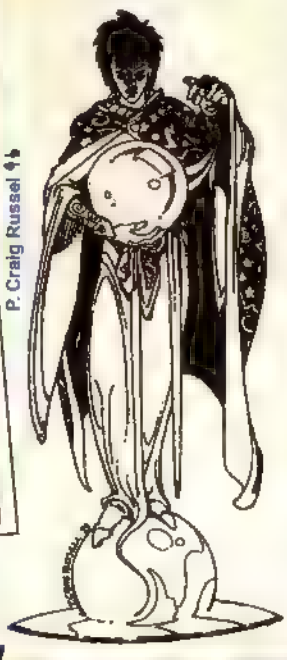
Tout le monde s'est un jour réveillé d'un rêve qui était, d'une certaine façon, spécial. Et quand tu arrives à la fin de ta vie, tu te souviens de tout ce qui t'est jamais arrivé. Et chacun a deux ou trois rêves bien plus vrais que la réalité. Ils sont plus immédiats, ils restent quelque part en toi. Les rêves les plus inexplicables de ton existence, ceux qui véhiculent le plus d'émotions ou d'idées, sont parfois plus importants que quoi que ce soit que tu as vécu dans le monde "*éveillé*"

Et ***; Dans beaucoup de livres, la représentation du rêve est liée uniquement au rêveur, mais chez toi... on dirait que le rêve vit à une existence propre, que le Songe vit par lui-même...***

Oui, c'est un univers à part entière. Je pars du principe que ces rêves continuent d'exister dans leur propre sphere, independamment de celui qui dort ! Bien sûr, tu dois leur créer une logique, établir ce qui est permis, ce qui ne l'est pas. Ça nécessite de clarifier comment traverser dans un sens et dans l'autre la porte qui sépare l'éveil du sommeil

Mais c'est un contexte qui offre vraiment beaucoup de liberte à la création. Par exemple, Gilbert qui est en fait un rêve évadé. Mais ce n'est pas une "*vraie personne*", c'est un endroit qui s'est incarné le temps d'un séjour dans la réalité. Quand il revient dans le Songe, il redevient un magnifique coin de verdure, un jardin merveilleux. C'est l'un de mes personnages préférés .. (*dans Possession et Éviction*)

P. Craig Russel ➧



☛ ➧ À droite et ci-dessus, "City in a bottle", 1001 rêves... A droite, Calliope, la 9eme muse. ☛

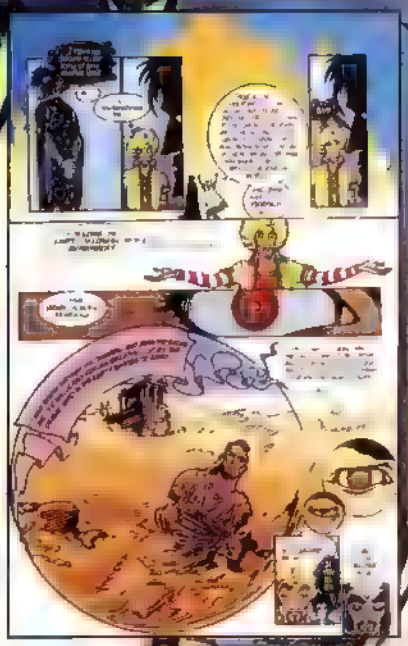
Sam Kieth ➧

E : ***Comparé à ta vision du monde féerique, dans "Book of Magic", où il y a toutes ces règles, il m'a semblé que le Songe n'en avait pas.***

Dans "*Books of Magic*", comme dans tous les contes traditionnels les créatures sont liées par de nombreuses limitations. Peut-être parce que ces êtres sont fantastiques, par conséquent ils sont très chaotiques. Il faut leur donner une logique, c'est pour ça qu'ils obéissent à des codes tels que : "*Ne mange pas la nourriture féerique, n'accepte pas les cadeaux, ne sors pas du chemin...*". Ce sont surtout des interdits. Dans le rêve, tu crées tes propres règles. Et ces règles sont celles du rêve, qui, en fait, n'a aucune règle !

E : ***Il n'y a pas ne de règles inhérentes au monde, mais la narration elle-même induit des contraintes non ?***

Absolument !... L'anthropologiste Geza Roheim a écrit un livre fascinant "*Fire in the Dragon and other psychoanalytic essays on folklore*", qui à mon avis contient un paquet d'ineptes. Elles sont plaisantes, c'est sûr, mais elles n'en sont pas moins absurdes : en gros, il essaye de démontrer que toutes les histoires sont avant tout un rêve... Mais non ! Non, les histoires ne commencent pas par être un rêve ! Elles ne débutent pas par "*Oh, j'ai fait ce rêve étrange...*", puis je vais le raconter à quelqu'un. Ça ne marche pas ! La logique d'une histoire n'est pas celle d'un rêve. Et quiconque essaie de raconter un rêve à quelqu'un l'apprend très vite à ses dépens !

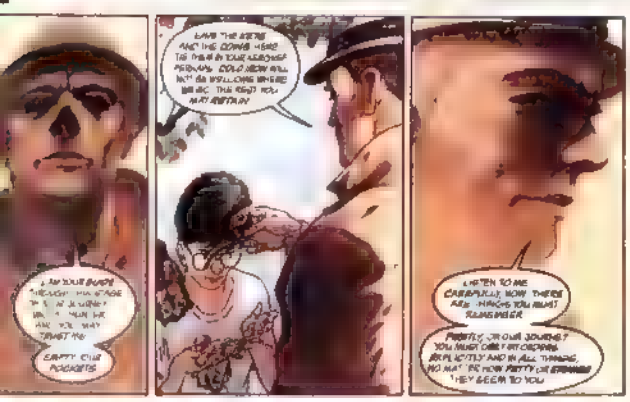


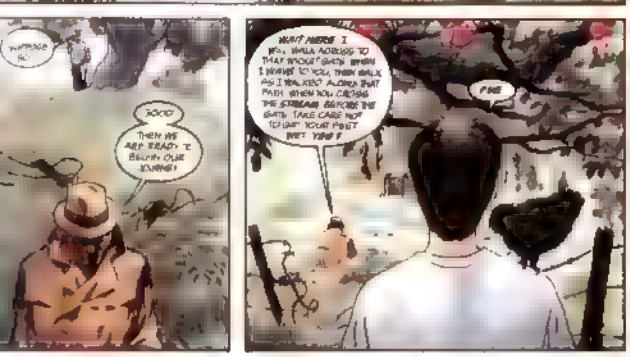
J.J. Muth ◆ P Craig Russell ◆

Ci-contre, "Ce qui est rêvé ne peut jamais être perdu..."

"Mmfor... c'est cette idée de l'ange qui est tombé pour le mauvais camp, l'ange qui préfère régner en Enfer, que servir au Paradis. J'ai trouvé que c'était une idée géniale..."

Le rêve est symbolique et émotionnel, il n'a pas de logique.. Voilà par exemple, si tu commences à raconter : "*...Il y a cette maison... et je sais qu'il faut que je rentre. Je pousse la porte. J'entre, il n'y a personne. Au bout du couloir, il y a un escalier. Et au fur et à mesure que je monte cet escalier, je sens grandir la peur en moi... Mais il faut que je grimpe encore... marche après marche, jusqu'au dernier étage... Il faut sombre. Je suis arrivé devant une porte. Je suis complètement pris de panique. Et là, alors que j'ouvre la porte... Quel soulagement :*

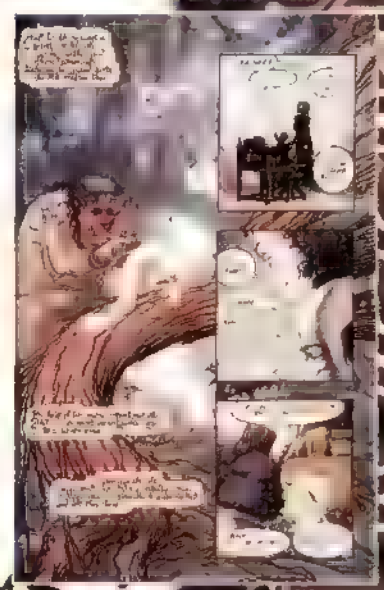




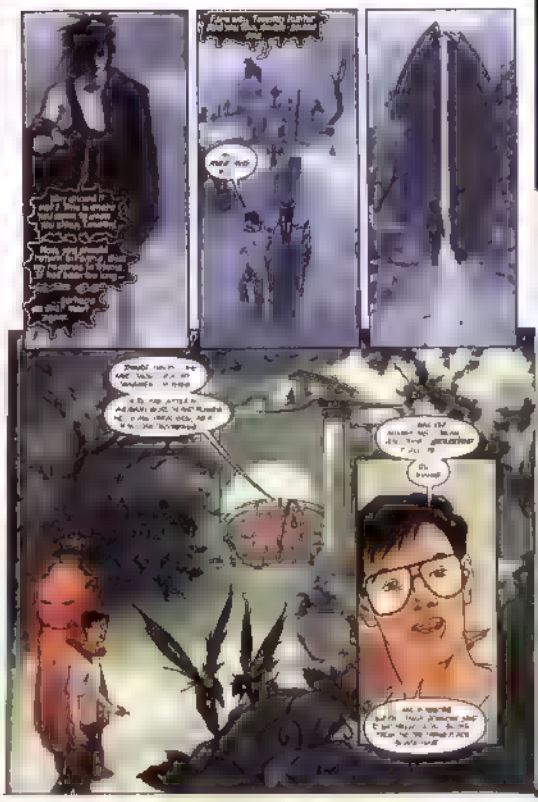
Charles Vess ◆◆

◆ A gauche, Will entouré par Titania et Auberon

◆ A gauche, Tim prepare son voyage en Faery
A droite, Le rêve est l'inspiration du poète ◆



Michael Zulli ☜



Ci-contre, Tim, Abel, Cain, Dream sont dans un bateau, qui tombe à l'eau ?... ☜

"Je pense que s'il y a un Dieu qui gouverne [illegible] et lui demande : "Pourquoi est-ce qu'on souffre ?" Et l'ange répondrait que Dieu répondrait "Oh... parce que je le pense !"...

ce n'est pas un endroit terrifiant, c'est juste ma chambre d'enfant, quand j'étais petit garçon... Alors j'entre, et sous le lit, je trouve une piscine dont personne ne m'avait jamais parlé." Et à ce point, tous les auditeurs regardent au ciel. Ils ne sont plus le moins du monde intéressés !

Et effectivement, ça ne répond pas à la logique d'une histoire, mais ça n'empêche pas que c'est incroyablement important pour toi, au point de vue émotionnel ! Et donc, l'énorme différence entre les rêves et les histoires, c'est que l'histoire se construit en t'emmenant du point A au point B, alors que les rêves sont un endroit Z, ou peut-être Y, et que quand ils t'emmènent là-bas, il n'y a pas de transition. Tandis que même si je place Sandman dans le monde du rêve, c'est avant tout une histoire, elle n'a pas la structure d'un rêve !

EK : ***Penses-tu qu'une partie de cet univers appartient à l'imaginaire collectif ?***

J'aimerais, vraiment penser que c'est le cas.

EK : ***Mais tu n'y crois pas ?***

Ce n'est pas vraiment ça, je crois plutôt que personne ne sait ! Mais j'aime beaucoup l'idée. Le monde serait un bien plus bel endroit si c'était vrai !

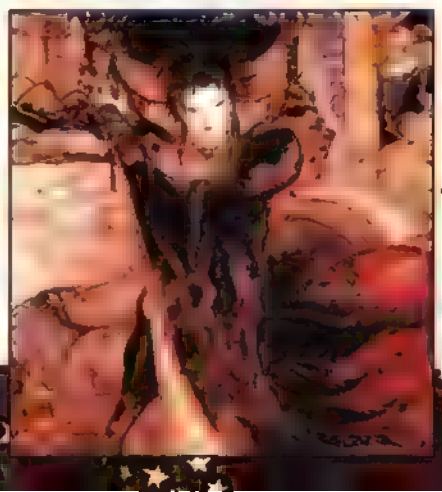
EK : ***Pourtant, on retrouve des contes et une mythologie commune dans de nombreuses civilisations, très éloignées...***

Oui, s'il y a bien une chose que j'aime plus encore que les rêves, c'est la mythologie. Je suis accro aux mythes. C'est un domaine que la plupart des gens d'aujourd'hui ont oublié, mais on est en droit de se demander s'il y a vraiment un endroit unique d'où viennent les histoires. Où que tu regar-

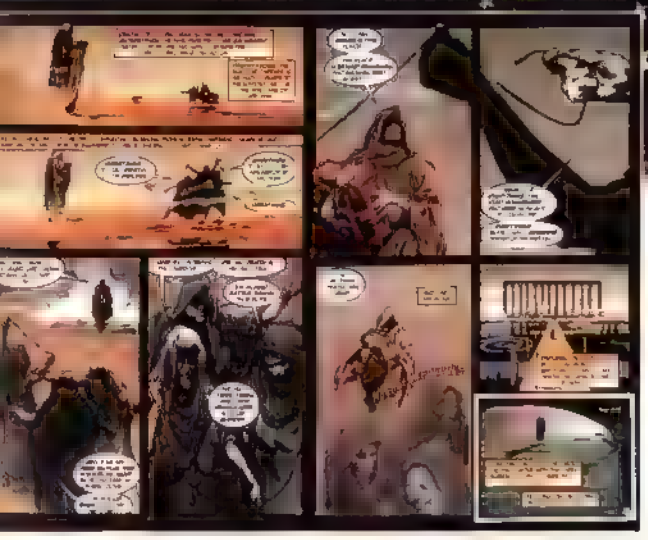
(Death) Chris bachalo ☜

☜ Ci-contre, Interroge la mort, et tu auras les réponses de l'univers... (mais faut pas rêver tout d même, après il faut le décodeur...)

Ci-dessous, Le Sandman, vu par Yoshitaka Amano pour Dream Hunter. ☜



Dik Drangenberg ☜



Mike Dringenberg ➧

➧ Ci-contre, Les trois fileuses et le Destin

À droite, Le Peuple fée disparaît... Mais il n'est rien que Dream (et Shakespeare) ne puisse immortaliser

Oh, but it IS true.
Things need not have happened to be true. Tales and dreams are the shadow-truths that will endure when mere facts are dust and ashes, and forgot.
IF YOU SAY SO, DREAM LORD WE ARE HONORED

Charles Vess ➧

des, c'est vrai qu'il y a toujours une Cendrillon. D'un autre côté ça peut aussi bien être quelqu'un qui l'a inventée ou qui connaissait cette histoire et qui l'a racontée durant ses voyages. Si tu regardes les Norns scandinaves et les Fata romaines, tu retrouves les trois mêmes femmes. Alors, est-ce que les germains l'ont amené aux romains, qui l'ont repassé aux norvégiens ? Où est-ce que c'est l'explication juste du destin, qui convient à tout le monde ?

Et : *On a été surpris de retrouver Abel et Caïn dans Songe, et leur rapport au mythe Biblique...*

En fait, ce sont de vieux personnages de l'univers DC, ils sont apparus dans "*La maison des secrets*" et "*La maison de mystères*". Ils passaient leur temps à faire des blagues de mauvais goût, et Alan Moore, dans "*Swamp Thing*", a suggéré que c'étaient les Abel et Caïn bibliques. J'ai tellement adoré cette idée que je la lui ai piquée !

Et : *Et Lucifer ?*

Lucifer. Il n'est pas particulièrement biblique. Il n'est pas mentionné dans la Bible. C'est en fait plus une création de Milton (*Paradise Lost*). C'est cette idée de l'ange qui combat pour le mauvais camp, l'ange qui préfère regner en Enfer, que servir au Paradis. J'ai trouvé que c'était une idée géniale et je crois que c'est l'idée d'un philosophe français. Un théologien du Dix Neuvième. Il a dit "*Je peux croire qu'il y a un Enfer, car la doctrine de l'Église dit qu'il y a un enfer, mais je n'ai pas besoin de croire qu'il y ait qui que ce soit là-bas.*" J'adore cette notion. Si tu penses à l'infinie capacité de pardon de Dieu, j'aime bien penser à cet endroit vide, à cette immense salle de torture avec personne dedans ! C'est le point de départ de "*Season of mists*", aussi.

Et : *Quelque part, tu refais l'Enfer sur Terre, non ? Ta vison de la réalité est terriblement noire... Pourquoi insistes-tu sur cet aspect violent et tragique ?*

Je suppose que la réponse est... principalement parce que je le peux ! Je pense que s'il y a un Dieu, et que quelqu'un peut le voir, il lui dit "Ok, tu es Dieu, maintenant je te pose les questions qui nous brûlent *les lèvres à tous. Pourquoi est-ce qu'on souffre ? Pourquoi le Mal a-t-il une telle place dans ce monde ? Pourquoi laisses-tu faire tout ça ? Pourquoi est-ce qu'un mec bourré peut envoyer un bus d'enfants innocents par dessus la rambarde et rentrer tranquillement chez lui ? Pourquoi y a-t-il des serial killers ? Pourquoi certaines femmes sont-elles violées ? Pourquoi certaines personnes sont elles réduites en esclavage par d'autres ?* " Et j'ai l'horrible, terrible impression que Dieu répondrait "*Oh... parce que je le peux ! Et parce que c'est plus intéressant ! Ça rend l'histoire plus distrayante.*" L'alternative est un monde où tous sont heureux, et où il n'arrive jamais rien de fâcheux à personne, et ce serait trop ennuyeux...

Et : *J'ai lu quelque part que Dieu n'a pas fait l'homme à son image, mais à celle d'un de ses cauchemars.*

J'aime bien l'idée qu'on est tous là pour raconter une histoire avant d'aller se coucher, que c'est un peu le but de l'univers !

Entretien réalisé par Aude Ettori.

(Black Orchid) Dave Mac Kean ➧

Encyclopédie des Rêves illustrée :

Violent Cases, *87 avec Dave McKean. 1 tome. Zenda*

Black Orchid *89 avec Dave McKean. 3 tomes. Zenda*

Signal to Noise, *avec Dave McKean 89-92*

Sandman, *75 numéros, 10 TPB, DC Vertigo*
Les 8 premiers ont été traduits par Le Téméraire

Death, la vie n'a pas de prix, *93 avec Chris Bachalo*
Le Téméraire

The Books of Magic, *93. 4 tomes*
avec Bolton, Johnson, Vess et Hampton

M. Punch, *94 avec Dave McKean.*

Sandman, Midnight Theater, *95 avec Wagner et Kristiansen.*

Death, Le choix d'une vie. *97 avec Chris Bachalo*
Le Téméraire

Smoke and Mirrors, *98 traduit en*
Miroirs et Fumées *chez "Aux diable Vauvert"*

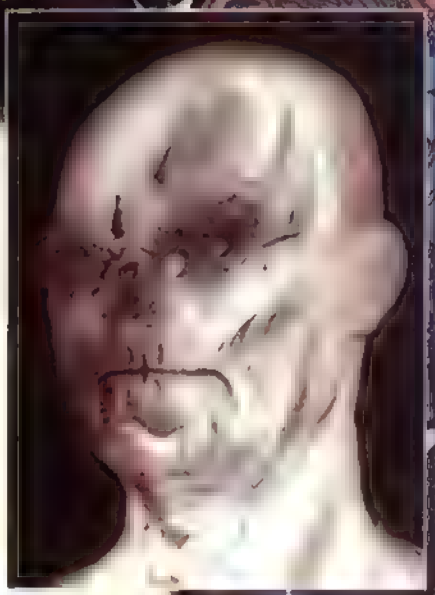
Stardust *avec Charles Vess, 98*

Sandman, The Dream Hunters. *avec Y. Amano. 99*

The Last Temptation, *avec Michael Zulli. 01*

Americans Gods. *Roman. 01*

JE RÊVE ENCORE OU QUOI ?!
JE NE RECONNAIS PLUS RIEN, C'EST AFFOLANT.
JE COMPTE JUSQU'À TROIS ET JE ME RÉVEILLE...
ALORS, FISTON, SUPER DÉPRIME, COMME D'HABITUDE ?!
CRRR...



Méfiez-vous de Daniel Hulet. Des rumeurs circulent. Sa réputation d'auteur hors normes, décalé, excentrique, le précède : L'État Morbide ou Immondys : c'est de la bédé ça ? Avec des titres pareils, qui espère ressortir indemne de la lecture ? D'ailleurs, beaucoup disent ne s'en être jamais remis. Ce n'est pas tant des images crues ou des histoires sinistres qu'un malaise insidieux qui se dégage de tous ses livres. Ouvrir les pages, c'est s'apprêter à franchir les portes du royaume de l'inconscient, pour ouvrir les yeux sur les cauchemars et les fantasmes d'un homme de ce siècle. À une autre époque, Hulet aurait fini sur le bûcher… C'est sûr…

Daniel Hulet

Des albums co-scénarisés tels Pharaon (avec A.-P. Duchâteau) ou Les Chemins de la Gloire (avec Jan Bucquoy pour les trois premiers tomes) jusqu'aux œuvres plus personnelles comme Voyages en Tête Etrangère, L'État Morbide ou Immondys, tes intrigues basculent en permanence vers le rêve et plus précisément le cauchemar. Pourquoi ?

Ce n'est pas la nécessité scénaristique qui dicte ces passages, c'est surtout ce que j'ai envie d'y apporter. Dans les **Pharaons**, j'avais intégré des séquences de rêve qui, a priori, n'avaient pas leur place dans une histoire d'espionnage. Mais je crois que ça fonctionne bien. Le personnage doute de ses perceptions et ce qui doit être évident ne l'est plus. Ça rend la série encore plus intrigante. Dans **Les Chemins de la Gloire** qui est un récit plus historique, on s'y attend encore moins. Pourtant les lecteurs ont ressenti et apprécié l'imaginaire qui émanait du dessin. Quand j'ai repris le scénario au quatrième tome, j'ai amplifié cet aspect... Mon objectif n'était pas de faire quelque chose de radicalement différent, mais, indéniablement, il y a des éléments plus personnels. Une séquence de rêve coupe le récit en deux et ça donne plus de densité au contexte. Il faut doser réalité et fiction et être vrai, sinon il ne se passe rien !

À partir de **L'État Morbide**, la structure même de l'histoire devient différente. J'étais auteur à part entière et je n'ai plus travaillé sur synopsis mais planche par planche. Ça m'a aidé à sortir du moule, à me brancher sur le subconscient, et à le laisser s'exprimer. C'est à lui que je me fie pour frapper l'imagination du lecteur. C'est devenu un système qui fonctionne très bien. Si je me retrouve confronté à des choix multiples ou face à une situation que l'on pourrait décrypter de deux ou trois manières différentes,

En haut, Auto portrait façon expressioniste.

À gauche, Pharaon a-t-il encore les pieds sur terre ?

L'état Morbide et une étude pour Les chants de Maldoror (Lautréamont). Les mouches sont au rendez vous !

je suis mon instinct créatif . Le cerveau opere d'incessantes connections, envisage toutes les possibilités et, si on lui fait confiance, il choisit automatiquement la bonne ! Tout se met en place de soi même et le subconscient assure le suivi ! Les lecteurs pensent souvent que je calcule, que j'ai prévu dès le debut tel élément qui arrivera plus loin... Pas du tout !

Qu'est-ce qui nourrit la création d'une ambiance fantasmatique si personnelle ?

Quand j'entame un récit, je me branche directement sur le lecteur. Je lui fais passer ce qui m'a marqué dans notre monde de cingles. Je lui livre mes fantasmes et on entre en contact intime... Pour moi, le rêve n'est qu'un prétexte à mettre en scène le sentiment qu'on ne fait que passer, que le monde est absurde. La vie n'est qu'électrons qui s'entrechoquent. C'est une excitation, une nervosité des cellules aboutissant à l'extinction progressive. Notre machinerie s'emballe de plus en plus parce qu'elle prend conscience de ses propres éléments, de ce qu'elle peut utiliser pour fonctionner et puis, doucement, elle en vient à manquer de carburant.

Dans ce monde, on a sa dose de morts. La seule immortalité qu'on peut atteindre, c'est au travers du souvenir de ceux qui vivent. C'est dans cet esprit qu'Ange Goeman, le héros d'Immondys, vit entouré de documents, d'images provenant de ces défunts qui survivent par leur célébrité : Warhol, Kafka, Picasso... Après, il y a quelques clins d'œil : on trouve aussi dans cette galerie un Hulet sans lunettes. Mais la vie est un drame : on naît pour mourir ! C'est une réalité quotidienne, absurde mais... incontournable.

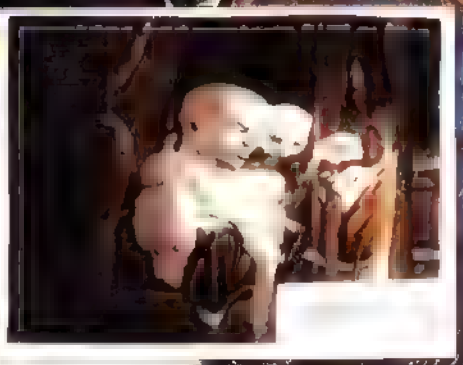
C'est un état d'esprit qui se retrouve particulièrement dans L'État Morbide, mais je serais tenté de croire qu'Immondys l'exprime encore plus violemment. Est-ce qu'on peut dire que ces deux livres dérivent vers le cauchemar... gothique ?

L'Etat Morbide annonçait la couleur... J'ai vu des gens l'ouvrir pour le refermer aussitôt !

J'ai donné à Immondys un aspect plus chaud, ce que les gens associent au bien-être. Pourtant, le fond et l'ambiance sont effectivement bien plus terribles ! La thématique n'est pas à proprement parler de l'horreur mais l'angoisse distillée y est bien plus agressive que si je faisais du gore pur. Je pars du principe qu'il y a plus de force dans une image où il ne se passe rien mais qui installe un climat. C'est le principe de David Lynch. Sur ce plan-là, je suis gothique, mais pas sur la forme : il n'y a pas de têtes coupées gratuitement à toutes les cases comme dans certains albums qu'on parcourt sans ressentir réellement d'effets !

Dans mes livres, on accuse un poids sur l'estomac. Non, vraiment, le gore ne m'interesse pas ; je serais plutôt .. glauque. Par exemple, je vois l'homme comme un ver de terre qui ne sait qu'avancer en assimilant la matière dans ses anneaux et en la rejetant derrière lui. L'homme est guidé vers l'avant par la tête qui commande les sens. Et j'ai envie de developper ça de manière absurde. Ça m'exciterait de recréer des formes d'individus qui, sous une apparence humaine, fonctionne-

Hulet incarne les fantasmes et le mal-être des personnages dans la réalité. C'est dans ces mondes decalés que Zita et Ange se rencontrent : ils ont en commun le cauchemar au quotidien !... ☛



Le coté lunaire *"Je" reste une énigme"* ☛

"Non, vraiment, le gore ne m'intéresse pas ; je serais plutôt... glauque ! Je vois l'homme comme un ver de terre qui ne sait qu'avancer en assimilant de la matière et en la rejetant derrière lui"...

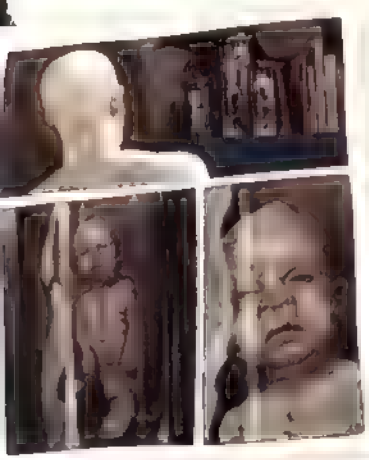
raient tout autrement que ceux qu'on a l'habitude de voir. Il y a quelque temps déjà, à Namur, lors de l'exposition d'un des derniers "*musées de monstres*" à tourner dans les foires, j'ai pu observer une œuvre curieuse : on avait modelé les chairs d'un porc et d'un poisson pour en faire un animal fantastique etiqueté comme "*sirène authentique*". C'était génial : du Spielberg à l'envers ! De la fiction pure ! À Bruxelles, à la Galerie Arkel Body Art (*que j'évoque dans le deuxième tome d'Immondys*), j'ai vu des sculptures de monstres réalisées en cuir dans ce même esprit. A l'occasion, je fabrique aussi ce genre d'objets, mais il faut le temps... Je raffole des planches anatomiques, du matériel médical didactique et des pieces conservées dans le formol. L'avis est lancé !

Ek ; *À quoi correspondent ces créatures ?*

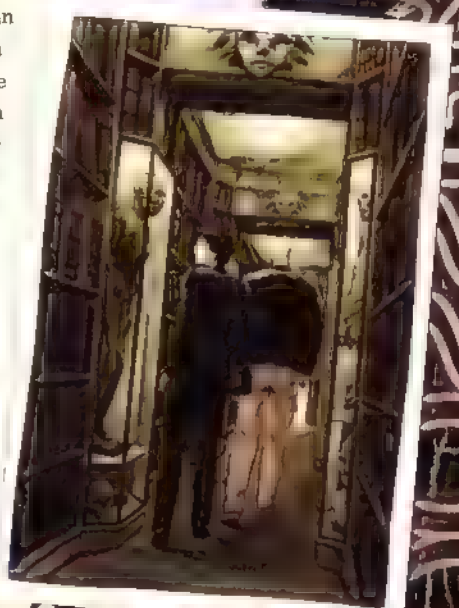
Si la création n'est plus branchée sur une vérité, ça devient juste un fantasme amusant. Par contre, toute vérité peut servir de prétexte à la création. Sur Arte, j'ai suivi une série documentaire qui portait sur l'Art dans la Médecine. Parmi les "*corps anatomiques*" et les mannequins en cire, il y a eu des chefs d'œuvre mais pour certains, l'intention didactique ne comptait plus vraiment : on s'amusait juste à extrapoler sur le modele de l'homme. La Médecine a servi à l'Art de prétexte tout comme l'Eglise a pu laisser les peintres se défouler sur la vision de l'Enfer, en représentant des sorcières nues enduites d'huile qui enfourchaient des balais ou que l'on torturait. Sous couvert de décrire l'horreur de la sorcellerie, les artistes exprimaient des fantasmes érotiques ! Paradoxalement, sans l'aval de la recherche scientifique et celui de la religion, bien des artistes auraient été traités "d'abominables" pour avoir réalisé certaines œuvres !

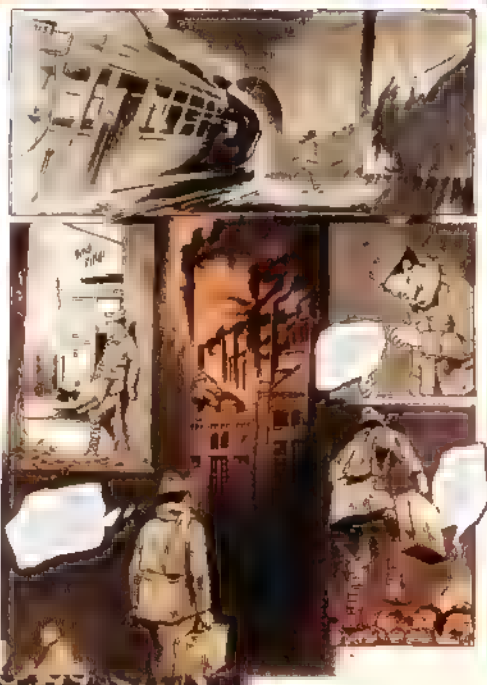
Ek ; *Te percevrais-tu comme un docteur Frankenstein créant sa foire aux monstres ?*

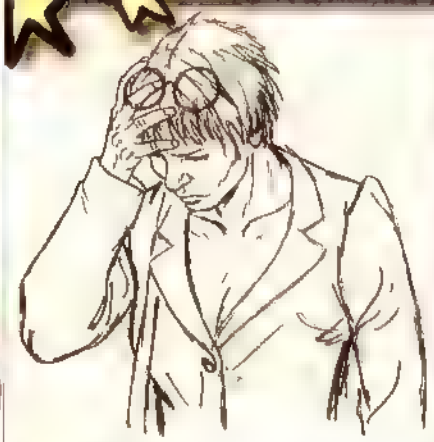
Peut-être mais pour faire vraiment un monstre, il faudrait créer un être complètement asymétrique. En pliant le corps humain en deux, on obtient un doublage : coccyx égale crâne. Le fémur devient l'humérus, la colonne vertébrale reliant le tout. Le monde vivant est fondamentalement symétrique et c'est curieux. L'Alien de Giger a un côté gauche et un côté droit semblables, et un alien qui est symetrique possede une harmonie même s'il est très agressif. Ce n'est pourtant pas tant l'agressivité qui fait le monstre : un lion aussi peut être agressif !



☛ Croquis de sirene réelle sympode (coll. d'embryologie de Strazbourg 1843) Sirène parfaite au bassin atrophié et aux jambes soudées évoquant un corps de poisson







"J'aime introduire des concepts "interactifs" pour que le lecteur ne décroche pas et qu'il participe au livre. J'essaie de devancer ses attentes et je prends une autre voie..."

Par contre, dans Terminator 2, quand le T1000 est complètement mutilé vers la fin, là, il prend une forme assez dingue. Et dans The Thing, Carpenter a créé des formes asymétriques bien plus effrayantes que la plupart des extraterrestres des films de SF. Ceux-là ne sont que des humains déguisés. La Chose de Carpenter est une monstruosité. Ce qui n'est pas symétrique nous échappe, nous inquiète.

Et *Et dans le rêve cette symétrie s'efface, non ?*

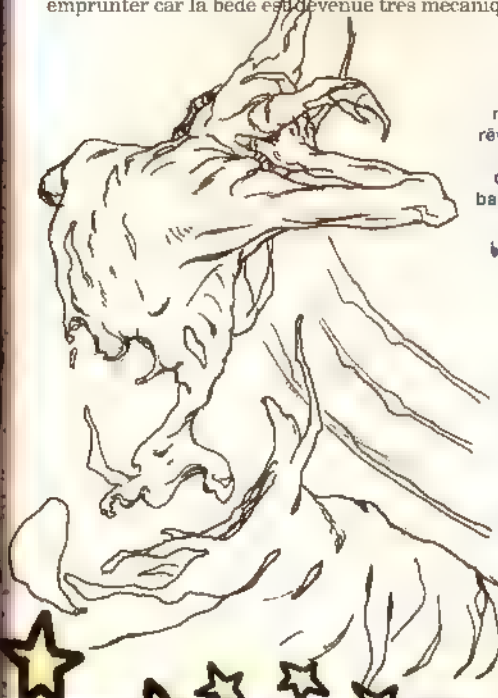
Oui, dans certains rêves ou cauchemars, rien n'obéit à aucune règle. La symétrie est peut-être due à nos deux hémisphères cérébraux. Comme on ne crée que des choses à notre image, imaginer une asymétrie paraît contre-nature. Pourtant, il doit exister une réalité comme ça.

En bédé, on part souvent du principe qu'on a un scénario dès le départ alors que, pour un romancier, il n'est jamais question de ça. Il a un petit synopsis sur lequel il travaille et ça reste une œuvre d'inspiration. C'est une démarche à emprunter car la bédé est devenue très mécanique, systématique. J'adore entendre : *"Avec Hulet, on s'attend à tout !"* Et, en effet, je laisse toujours des éléments en suspens ! Il me reste le fardeau du découpage, du nombre de pages fixe. Il serait idéal d'être libre là aussi.

J'aime introduire des concepts "*interactifs*" pour que le lecteur ne décroche pas et qu'il participe au livre. Plutôt que de penser : "*il va se passer ceci, donc logiquement le personnage devrait faire ça*", je me projette vers le cheminement du lecteur. J'essaie de devancer ses attentes et je prends une autre voie. J'essaie de le piéger, de le captiver et de le rendre actif pour qu'il soit contraint de s'impliquer dans l'histoire. Je crois que se limiter à une lecture automatique et linéaire, c'est passer à côté de l'essentiel. Le but c'est aussi de faire réfléchir à la démarche même de la lecture.

Et *D'où ton choix du format atypique d'Immondys ?*

J'ai voulu trouver une autre façon d'approcher le dessin, faire un album-objet qui change de ce qu'on trouve couramment pour les cases et la narration. Je voulais montrer qu'en bédé,



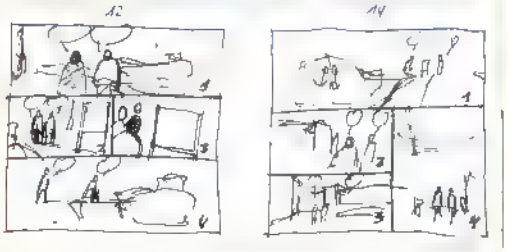
Dans "Les chemins de la gloire", un rêve révèle à Raymond sa peur de la guerre, du quotidien et de sa banalité... Mais où peut le mener sa fuite ?

Immondys : Zita, un être pensant qui se sent coincé !

Immondys : n'est-ce pas en affrontant leurs démons que nos héros se libéreront de leur craintes ?

L'état morbide Charles, l'artiste amoureux d'idées noires découvre les limites de sa passion quand elle le prend au corps !

➧ Ci-contre,
Rêveries de promeneurs solitaires...
(Immondys tome II, planches 12 et 14, et storyboards.) ➧



il reste des options à explorer. L'éditeur a été assez séduit par l'idée pour en tirer une collection. Pourquoi pas ? Si les autres auteurs partagent cet état d'esprit.

Je n'ai pas ajusté mon dessin pour rentrer dans un format : c'est moi qui ai voulu et imposé ce carre. Je ne travaille pas comme sur une planche rectangulaire : je privilégie les images plus grandes et plus brutes. Tenter d'adapter mon travail habituel à ce format donnerait une impression trop académique. La forme doit susciter l'innovation, tant au niveau de la fabrication que de la création. Par exemple, Immondys est le premier album dont le texte démarre sur la couverture et les pages titres. Il fallait changer ? Ma technique a suivi ! L'État Morbide était un travail de titan avec un encrage sur lequel j'appliquais des couches de couleurs translucides jusqu'à obtenir les différents degrés de densité souhaités. Or, encrer c'est repasser sur le crayonné en opérant une synthèse du trait. Depuis Immondys, je travaille uniquement au crayon, à l'aquarelle, à la gouache. Je m'amuse beaucoup plus dans cette spontanéité sauvegardée !

Ex : *Es-tu tenté par la peinture ?*

La narration me manquerait ! Ou alors, par une peinture symboliste, peut-être ? Mais, jusqu'ici, le temps m'a manqué. J'ai vécu l'art pour l'Art et l'esthétique pure comme une perte de temps. Si, en bédé, une bonne histoire seulement est d'un ennui mortel, les beaux effets graphiques ne doivent pas primer non plus. Il faut trouver l'équilibre.

Ex : *D'où te vient cette attirance pour la bédé ?*

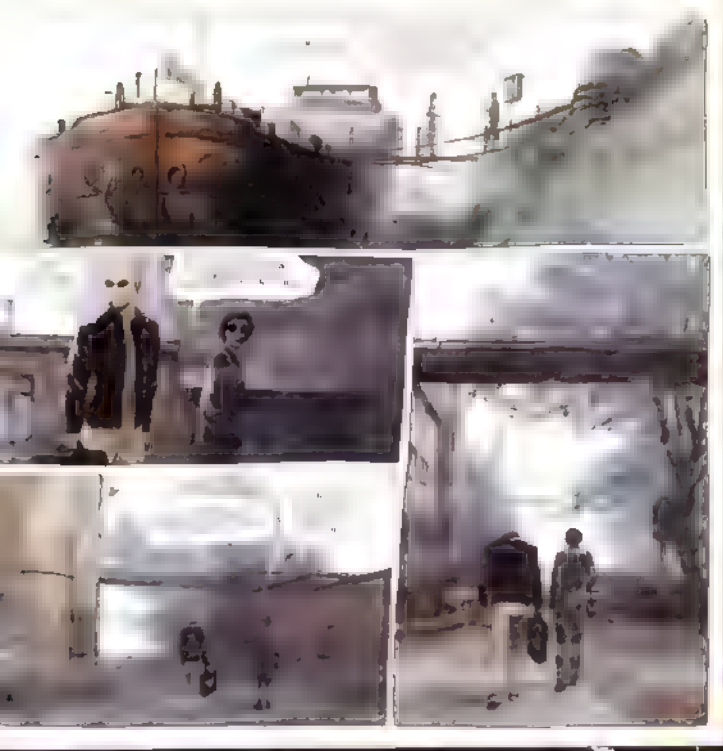
Mon accroche à la bédé, ce fut Druillet. Le premier à bousculer les tabous. Plus que son dessin, j'aime sa démarche, sa mise en page, ses idées, loin de toute bédé traditionnelle !

Mon but est toujours de faire passer des choses que je ressens même si elles sont parfois cruelles. Si mes personnages sont agressifs, c'est face à un monde absurde et menaçant. J'exorcise pour décharger ce qu'on ne peut plus porter. J'adore ainsi l'attitude d'un de Crécy : optimiste désespéré, violent et cruel au travers de son Bibendum Céleste.

Souvent, d'après mes albums, le public m'imagine sorcier. Je serais plutôt alchimiste. Comprendre des mécanismes vitaux par la transmutation, les expériences sur la matière, c'est aussi transformer son mental, comprendre le sens du monde dans lequel on est. Aujourd'hui, les gens sont dans le désarroi.

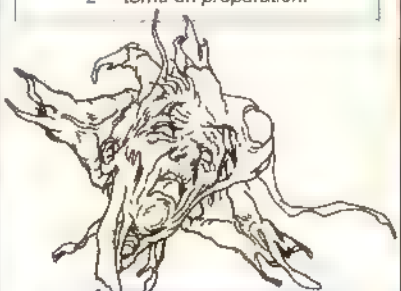
Je vois la lecture comme une mise en condition pour accéder à une prise de conscience et la bédé comme un yoga de la lecture. Je suis, comme Bacon, un Sisyphe qui roule son rocher au sommet d'une pente, le voit retomber à chaque fois et trouve la force de recommencer sans cesse. En fait, je suis un désespéré optimiste qui persiste dans le rêve.

Entretien réalisé par Mickaël Beausang

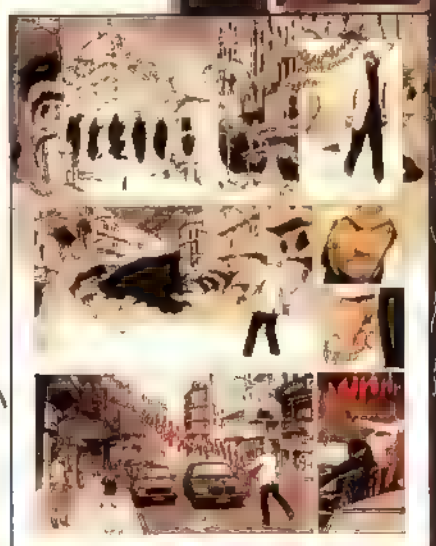


Atlas des rêveurs : Hulet

Les chemins de la gloire
Glénat. 4 tomes
Pharaon, *Glénat. 8 tomes*
Voyage en tête étrangère,
Soleil. 1 tome
Immondys, *Glénat.*
2ème tome en préparation.



Le rêve, discours de l'inconscient, doit éclairer la vie : il vaut parfois mieux regarder la réalité en face.



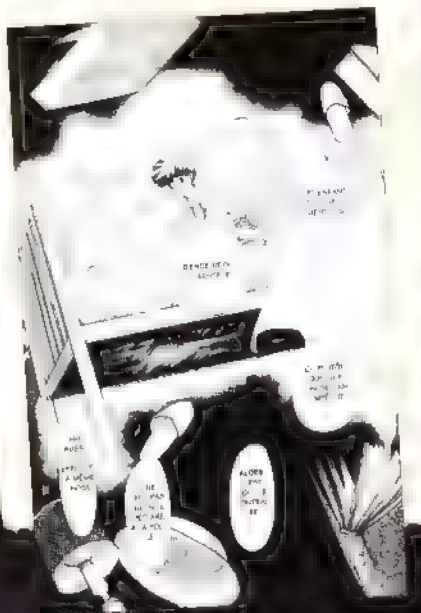
DOSSIER

Avez-vous déjà éprouvé une impression de "déjà vu", de familiarité envers un inconnu ou la nostalgie d'un endroit où vous n'êtes jamais allé ? Avez-vous parfois la conviction qu'ailleurs un destin de princesse ou de héros vous attend, que vous êtes étranger à votre propre vie ? De nos jours, la vie de sept jeunes japonais est bouleversée par leurs rêves. Tels des agents dormants, ils se réveillent héritiers d'une vie antérieure. À peine remis du choc, ils devront voir clair dans leurs incarnations présentes et régler les crises d'un passé qui les rattrape, avant qu'un nouveau drame ne leur coupe tout espoir de futur...

Saki Hiwatari

"La Lune me pourchassera et
je succomberai dans la solitude
Je poursuivrai ton été même
entre la vie passée et future
Allons au bord de la mer Alice "
Ring Kobayashi - Saki Hiwatari

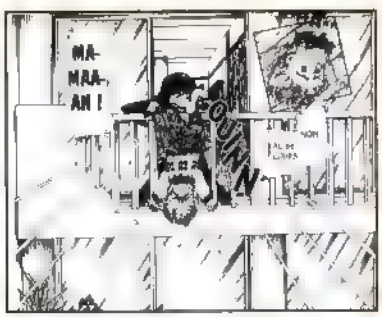
En 1986, dans Maï the Psychic Girl, Kudo et Ikegami expliquaient la monstruosité arrogante de ces enfants dénaturés par leur seule maîtrise de pouvoirs para-normaux. Et pour Hiwatari, l'objectif initial était de proposer sa vision de l'enfant, surdoué et rebelle, rendu célèbre par Akira. Pour elle il était évident que même psychiquement puissant, un enfant esper ferait un complexe face à l'intellect des adultes



Malgré tout, Saki voulait un héros enfant capable de tenir un discours qui démentirait son apparence puérile, mais était-ce justifiable ? Réponse : oui, s'il a eu une vie antérieure Si, à sept ans, un enfant peut s'exprimer avec justesse sur le néo-darwinisme, c'est qu'il a déjà été adulte. Cette solution trouvée par Hiwatari fut le point de départ de la série publiée cette même année. Elle allait se révéler une grande trouvaille scénaristique. En l'étendant à six autres personnages, l'auteur révolutionna le shojo !

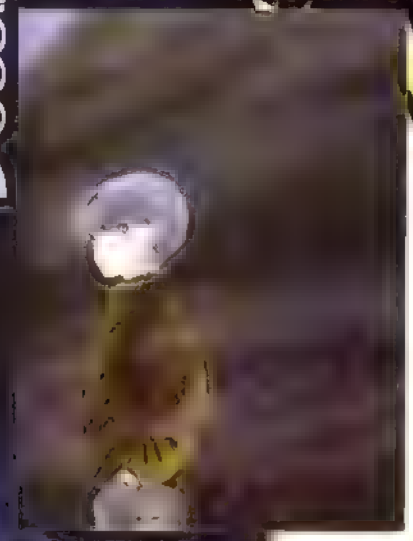
(*Extra Sensory Perceptions)

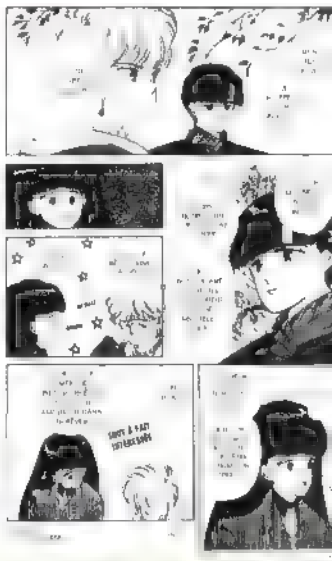
Héritage du passé, les capacités extraordinaires qui caractérisaient la race désormais éteinte de leurs avatars, vont servir de symptôme de la réincarnation Mais les jeunes japonais n'auront pas la maîtrise ni la limitation volontaire que ces derniers imposaient à leur pouvoirs, et leurs facultés ESP* seront donc aussi dévastatrices que mal contrôlées. Ainsi, quand Alice est persécutée par son voisin de sept ans, Ring, expert en farces avec chewing gum, elle n'imagine pas l'ampleur que pourraient prendre ces mauvais tours si de telles possibilités lui étaient offertes. Face à la fragile jeune fille, le garçonnet, éveillé à son passé et donc subtilement doté de pouvoirs psychiques, après une chute de 15 étages depuis le balcon d'Alice, va faire planer sur le manga une menace inattendue...



En haut, Wouha ! 15 étages ça fait haut ! Heureusement que j'ai des pouvoirs mentaux !

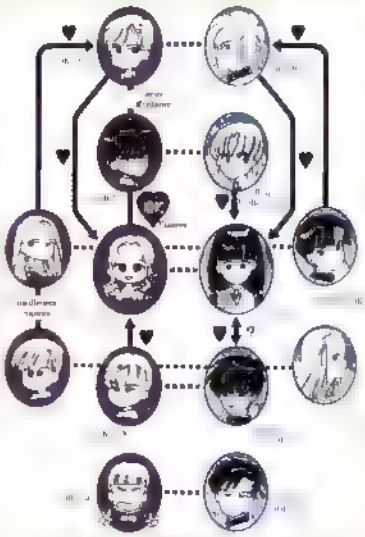
A gauche, Ring en Little Nemo, un gamin au QI impressionnant





Que se passerait-il vraiment si l'on se souvenait d'autres vies que la sienne ? L'idée semble séduisante, mais...

Ci contre Clé des songes : à gauche la Lune, à droite la terre.



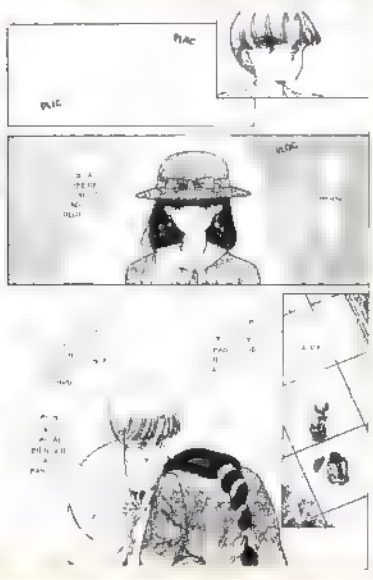
Rencontre & Revelations

A première vue, Please Save My Earth possède tous les attributs du genre Shojo. Une fois posée l'idée d'une vie antérieure commune aux sept personnages, Saki revisite les histoires d'amours adolescentes avec leur cortège de rivalités, déceptions, jalousies, déclarations enflammées et quiproquos. L'héroïne principale, Alice, une lycéenne hypersensible, s'évanouit pour un rien. Traumatisée par la pollution de Tokyo où elle vient d'emménager, elle cultive une vision romantique de la nature, et dialogue avec plantes et animaux. Solitaire et rêveuse, elle s'intègre mal à l'école. Cependant, quand elle devient la confidente de deux garçons qu'elle croit amoureux l'un de l'autre, sa vie bascule dans le secret d'un rêve collectif qu'elle refusera de partager, mais auquel elle sera inextricablement liée.

Qui sont les personnages de ce rêve sur leur base lunaire ? Des habitants de l'Au delà, ou des rémanences d'une vie précédente ? Au vue du titre de la série, le mystère n'en est pas vraiment un, mais qui dit réincarnation dit également mort... Pour résoudre ces mystère, il faudrait réunir au présent les protagonistes de ce drame lointain. Mais faut il vraiment mettre à jour ces souvenirs d'une autre vie, ou doit-on laisser le passé dormir là ou il est ?

La prise de conscience et le doute sur la réalité de cette vie précédente va pousser les jeunes gens à se rechercher les uns les autres. Les simples affinités entre ados vont alors prendre un prétexte sacré. Les réunions tournent à la recherche archéologique ou au jeu de rôles sur une pièce déjà jouée : ce passé commun abolit le hasard. Si Hiwatari s'amuse à bousculer les codes, elle en profite pour mettre en exergue certaines valeurs comme l'amitié. Imaginant une communauté solidaire au sein de la compétitivité scolaire, elle ferme une issue prise par beaucoup d'étudiants japonais solitaires : le suicide. Car *"Si tu te suicides, tu ne pourras plus te réincarner..."*, rappelle Mokuren.

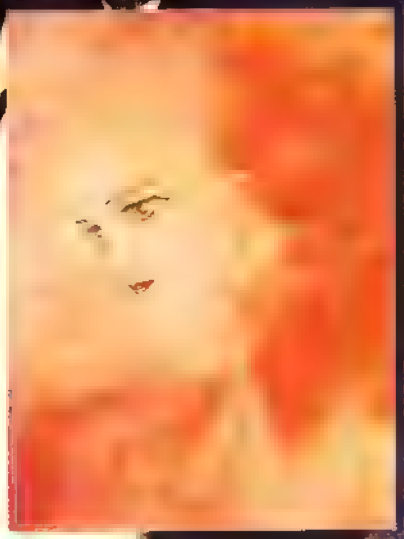
Malheureusement, une fois l'euphorie des retrouvailles passée, au fur et à mesure que le puzzle des souvenirs se complète, la réincarnation a un effet de boomerang. L'histoire se révèle, et au cœur de la Terre, des destins se déchirent dans un tourbillon qui risque fort d'entraîner les rêveurs à sa suite.



Réincarnation & Roma...

Selon les philosophies orientales, les circonstances dans lesquelles les individus se réincarnent sont le fruit de leurs actions, pensées et émotions passées, le but final étant la libération du cycle de renaissances. Dans le bouddhisme tibétain, l'homme responsable de son destin, choisit sa transmigration selon

Ci-contre, Terrifiée à l'idée de se perdre elle-même dans les méandres d'une vie passée, Alice réalise qu'elle est également responsable de l'éveil de Ring...



Ci dessus. Envahi par son rêve, et débordé par les émotions de sa précédente incarnation, Ring perd les pédales...

Ci contre, Bas les masques dans un huis-clos , les selenites vont d'abord perdre leur monde puis découvrir qu'ils sont atteints d'un virus mortel...

Ci-dessus Mokuren, beauté vespérale..

En bas, Gyokuran est mort, et il n'est que premier...

"Quand Alice rencontre inopinément deux garçons qu'elle croit amoureux l'un de l'autre, sa vie bascule dans la confidence d'un rêve collectif auquel elle sera inextricablement liée"...

le bon ou le mauvais karma accumulé durant son existence. Le retour des âmes est donc symbole de la persistance d'un désir.

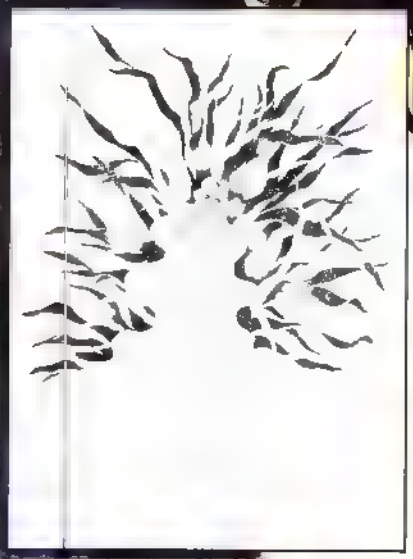
Dans Please, les personnages se sont réincarnés en fonction de leurs aspirations profondes. Par exemple, comme Gyokuran négligeait Enju dans leur première vie, celle ci s'est projetée en garçon espérant qu'ils seraient plus proches en étant justes amis. De même, Shushuran, qui admirait tant la belle Enju, sa meilleure amie, en a pris l'apparence pour sa nouvelle vie. Il en résulte que désormais, l'âme d'Enju réincarnée en Issei, un garçon au physique androgyne, cohabite avec le physique d'Enju dont Shushuran a pris les traits, sous sa nouvelle identité de Sakura !

Vous suivez toujours ? Ça ne s'arrête pas là. En prenant conscience de leur vie antérieure, les adolescents se trouvent d'un coup pétris de ces passions qui ne leur appartiennent pas réellement. Ainsi, Issei (Enju) voit peu à peu sa belle amitié avec Jimpachi (Gyokuran), se changer en un brûlant et dérangeant désir. De son côté, Jimpachi (Gyokuran), ne sait plus trop si les sentiments qu'il porte à Alice vont vraiment vers la jeune fille, ou s'ils sont liés au fait qu'il croit qu'elle est Mokuren, l'idole bien aimée de son avatar. Ces confusions sont loin d'être les seules

Si parmi les sept personnages, certains ont changé d'identité sexuelle, d'autres se sont réincarnés en adoptant la physionomie d'un de leurs camarades. Enfin, tandis qu'Alice (Mokuren ?) refuse de reconnaître ce passé encombrant, d'autres s'évertuent à poursuivre un but que seule leur vie précédente pourrait expliquer...

Souvenirs & Suspense

La reincarnation peut prendre de multiples formes, mais seul l'homme peut être conscient du passage. Or, cette conscience peut dégénérer en dilemme moral tant le déroulement de l'existence précédente risque de déterminer l'orientation de la suivante. La nouvelle vie est l'occasion d'expier ses fautes passées. Dans leur première existence de savants extraterrestres sur la Lune, les sept personnages ont vécu une série noire. D'abord, une guerre galactique a rétréci leur univers à leur base lunaire Z-KK101, et à la Terre qu'ils avaient pour mission d'observer. Ensuite, le viol hypothétique ou réel d'un membre de l'équipe a fait exploser l'unité du groupe juste avant qu'un virus ne commence à déci-



➧ Alibi à des sentiments trops troublants, moyen de survivre à la folie d'une solitude infernale ou désirs d une fillette solitaire ? Issei, Shion et Alice : qui rêve et qui délire ?

mer ses membres. Les souvenirs sélénites des adolescents ne pouvant remonter au-delà de leur première mort, la plupart ignorent qu'un drame final s'est joué, au nom de l'amour, entre les ultimes survivants. Seuls ces derniers en détiennent la clé et mesurent les conséquences sur le nouveau plan d'existence terrestre. Leur silence sur la tragédie lunaire cree un suspense particulièrement efficace.

L'affaire se complique du fait que ce n'est qu'au travers de leurs rêves que les jeunes Japonais retrouvent peu à peu le souvenir de leurs vies antérieures. Mais la vivacité des images onriques donne au dormeur le sentiment que les événements rêvés lui sont réellement arrivés à lui-même, et non plus seulement à son avatar. Et lorsque le rêve se prolonge anormalement, il devient délire Il devient alors particulièrement difficile, après coup, de séparer le contenu du rêve des fantasmes, peurs et désirs, qui l'ont engendré, dans la multitude d'idées et d'images enchevêtrées. En les superposant ou en les alternant, on en vient à confondre fiction et réalité. Terrifiée à l'idée de perdre ainsi son identité terrestre, Sakura propose de "sceller" les souvenirs par hypnose. Cela revient pourtant à occulter une réalité qui joue sur leur quotidien

Images & Illu

Et si tout cela n'était que le rêve lunaire d'une Mokuren éprise de la terre, mais qui ne peut s'y rendre ?

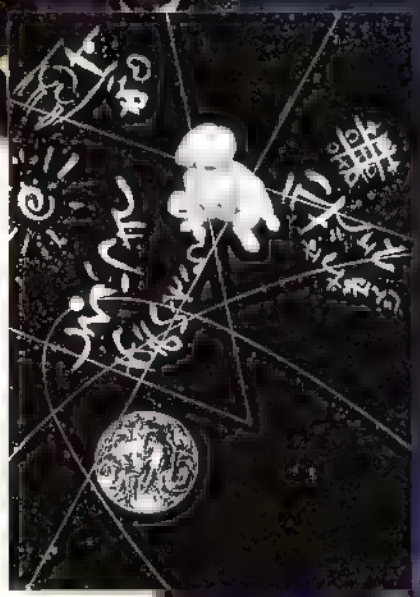
Et si ces jeunes gens n'était que la projection désespérée, d'un Shion réduit pendant près de dix ans à la compagnie silencieuse des cadavres de ses proches ?

Et si ça n'était que le rêve d'Issei, qui justifie ses penchants homosexuels par une précédente vie féminine ?

"Et si tout cela n'était qu'un rêve, ou un cauchemar, d'Alice la mal aimée de l'école et souffre-douleur de son petit voisin, qui voudrait trouver la paix dans ses rêves ?..."

Et si tout cela n'était qu'un rêve, ou un cauchemar, d'Alice la mal aimée de l'école et souffre-douleur de son petit voisin, qui voudrait : "*trouver la paix dans ses rêves*" ? La brune Alice se voit sur la Lune dans la peau d'une extraterrestre blond platine : une créature de rêve, convoitée de tous mais intouchable. La belle Mokuren incarne en effet les aspirations naïves de l'adolescente : les Kitchés Saajaréennes sont des prêtresses virginales dont le chant fait pousser les plantes. Cette virginité synonyme de pouvoir sera pourtant concédée, mais les facultés magi

➧ Ci-contre, Rencontres et vies passées sont autant de raisons d explorer l'âme humaine, d embrasser l'émotion aux portes de la folie et du désir



Les fantasmes des plus grands et des plus petits semblent trouver place dans ce rêve étrange, mais quel en est le prix ?

ques y survivront, prouvant à la jeune fille qu'elle peut grandir sans crainte.

Alice rêve-t-elle au prince charmant ? L'amour que lui portent ses compagnons de rêve exprime-t-il son hésitation entre ses prétendants, ou est-il l'expression de son désir d'être convoitée ? Par culpabilité, elle a accepté de se fiancer avec Ring, un enfant de neuf ans son cadet. En le projetant dans le corps d'un adulte imaginé, ne trouve-t-elle pas le moyen de supporter ce poids ? Enfin, le beau fiancé aux allures de voyou de Mokuren ne doit-il pas se réincarner lui aussi pour venir la sauver ? Et si Ring était justement celui là ?

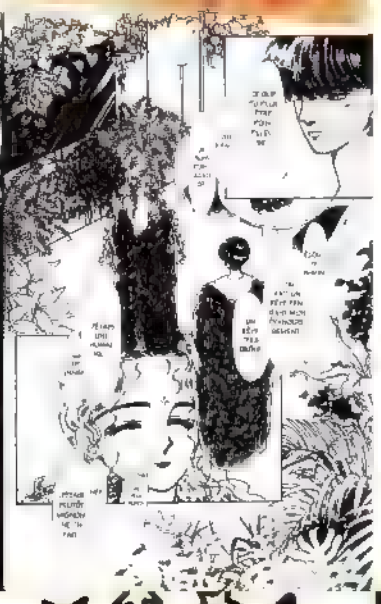
Et si toute cette histoire n'était qu'un désir exprimé par un Ring dans le coma après être tombé d'un balcon ? Sa chute de plusieurs étages prend la forme d'un envol du haut de la terrasse d'Alice, et le laisse invulnérable. Le gamin amoureux de sa jolie voisine a pu gommer dans son rêve l'obstacle de leur différence d'âge en leur imaginant cette vie antérieure où ils sont réunis. Le rêve fait de lui un adulte, mais le dote également de pouvoirs psychiques extraordinaires, et fait de lui un "super homme" qui peut voler et lire dans les pensées.

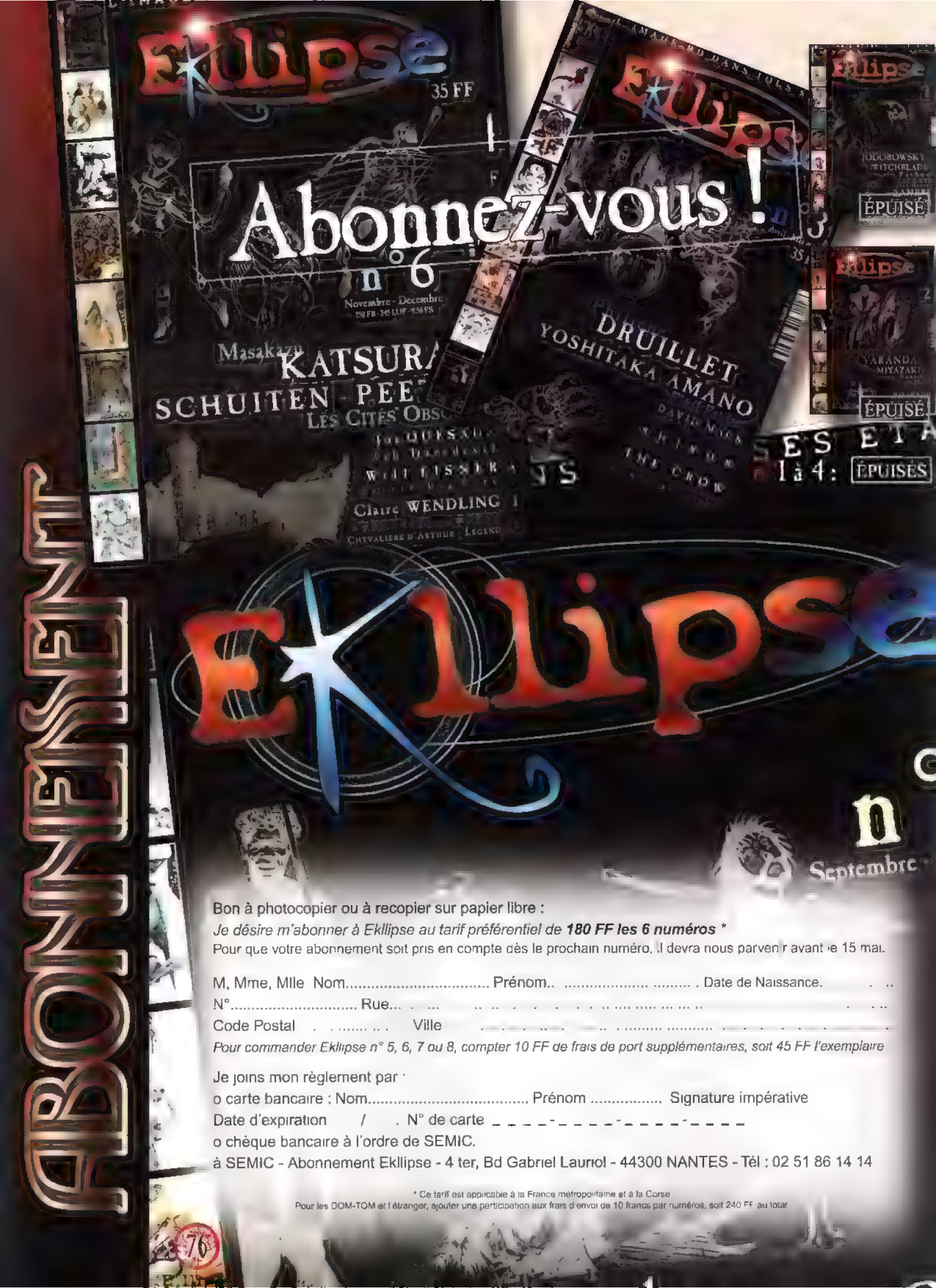
Maman de rêve

"Le dormeur doit se réveiller". Ce leitmotiv de Dune s'applique parfaitement aux héros de Please mais aussi à ses lecteurs. Saki Hiwatari invite son public à jouer avec elle, en l'entraînant de manière très fluide dans une histoire qui paraît d'abord extrêmement compliquée. Elle adore semer la confusion comme lorsqu'on voit Mokuren rêver d'Alice, ou qu'une petite fille rend visite à Ring à l'hôpital, celui-ci lui dit ; *"Je te connais. Tu as fait ton apparition p. 129 du volume 3 !"* Enfin, elle fait clairement sien le message de son héroïne : sauver sa Terre. Comme les planètes extraterrestres, notre planète bleue risque d'être dévastée par les guerres ou les catastrophes écologiques. Un simple virus pourrait nous envoyer sur la même voie d'extinction que les dinosaures. Comment l'éviter ? En apprenant comme Shion à donner notre amour et à partager nos rêves. La leçon de Please est que le changement ne nécessite pas la mort : pour évoluer il suffit de changer d'état d'esprit. Si l'un des personnages devient auteur de livres illustrés, c'est pour nous indiquer par où commencer : les histoires à raconter aux enfants écrites par des Hiwatari ou des Lewis Carroll.

Alice ! prends cette histoire enfantine,
Et de ta douce main,
Dépose là parmi les rêves d'enfance,
Mêlés au souvenir de nos vénérées équipées,
Telle la guirlande de fleurs,
Que d'un pays lointain ramène le pèlerin.
De l'autre côté du miroir, 1871

Muceal Beausang, a.e.





Bon à photocopier ou à recopier sur papier libre :

Je désire m'abonner à Eklipse au tarif préférentiel de ***180 FF les 6 numéros*** ***

Pour que votre abonnement soit pris en compte dès le prochain numéro, il devra nous parvenir avant le 15 mai.

M, Mme, Mlle Nom..... Prénom.. ..... , Date de Naissance. . ..

N°..... Rue... . ...

Code Postal . . .. Ville . . . . . .

Pour commander Eklipse n° 5, 6, 7 ou 8, compter 10 FF de frais de port supplémentaires, soit 45 FF l'exemplaire

Je joins mon règlement par :

o carte bancaire : Nom..... Prénom ..... Signature impérative

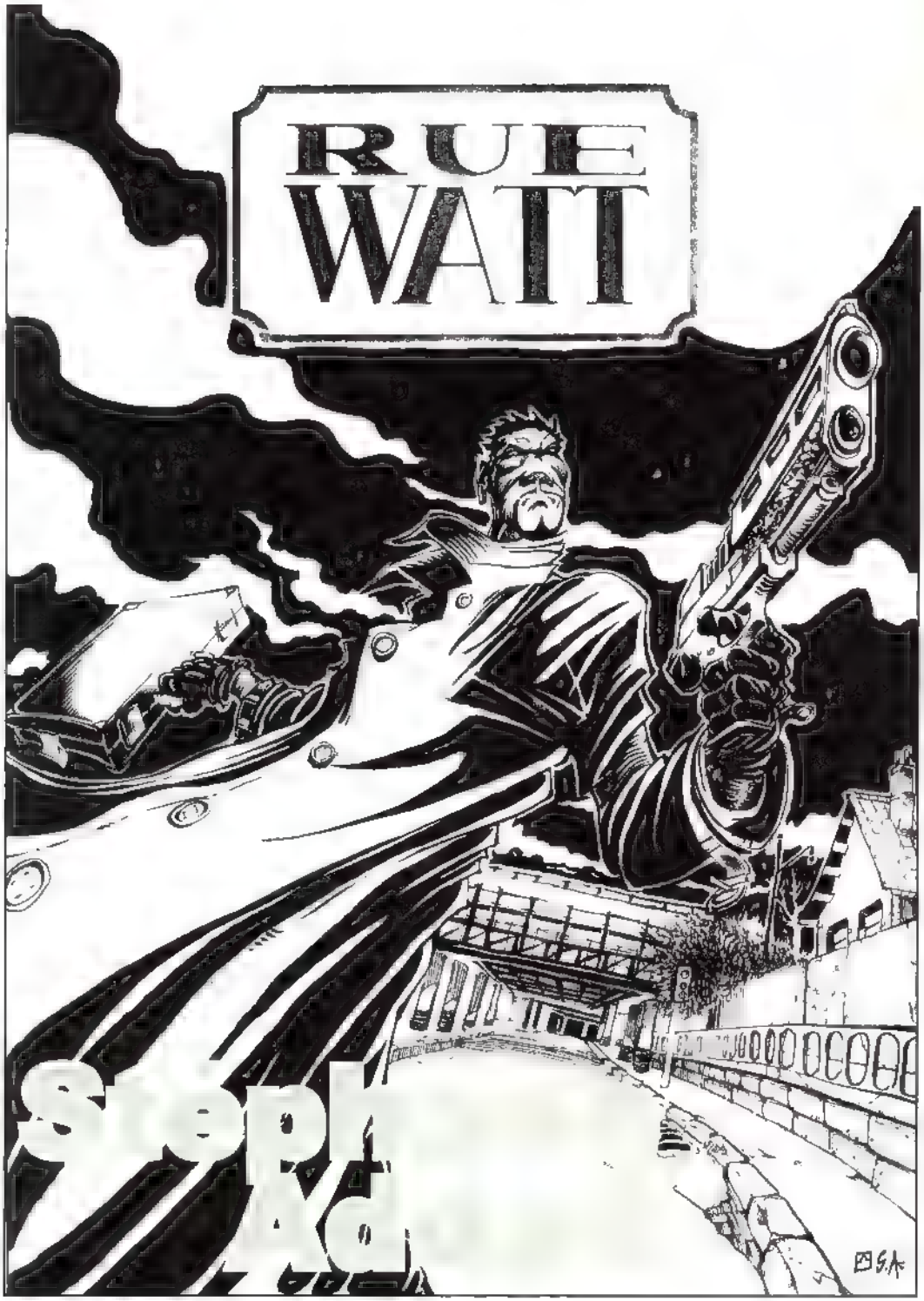
Date d'expiration / . N° de carte _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _

o chèque bancaire à l'ordre de SEMIC.

à SEMIC - Abonnement Eklipse - 4 ter, Bd Gabriel Lauriol - 44300 NANTES - Tél : 02 51 86 14 14

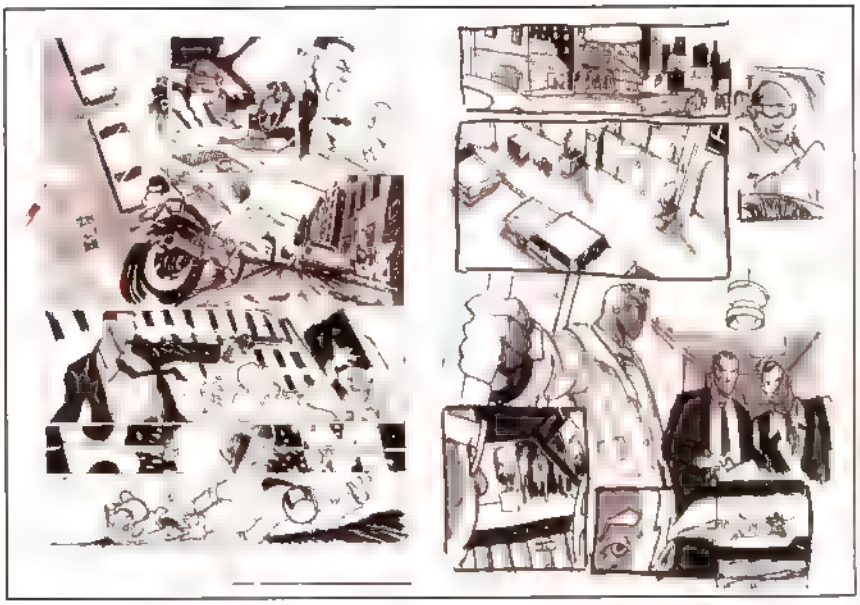
* Ce tarif est applicable à la France métropolitaine et à la Corse

Pour les DOM-TOM et l'étranger, ajouter une participation aux frais d'envoi de 10 francs par numéros, soit 240 FF au total



Stéphane Assad voit grand. Il ne s'agit pas seulement d'ambition. A force de réaliser des fresques murales avec ses complices Max et Apogée, ce diplômé d'arts graphiques a affûté dans ses grafs le regard d'un Rosenquist, une vision en grand large et panoramique. Son point de vue si particulier donne le vertige dans ses planches au découpage ultra dynamique où le cadrage est dynamité pour un impact maximum. Membre de l'Association Yakoa, Stéphane a d'abord développé son style dans des collectifs pour sa ville de Champigny Aujourd'hui, il est prêt à faire passer la bédé au format widescreen.

...Une couleur : Violet



Portrait Chinois : Si j'étais...

...Un animal :
Le jaguar

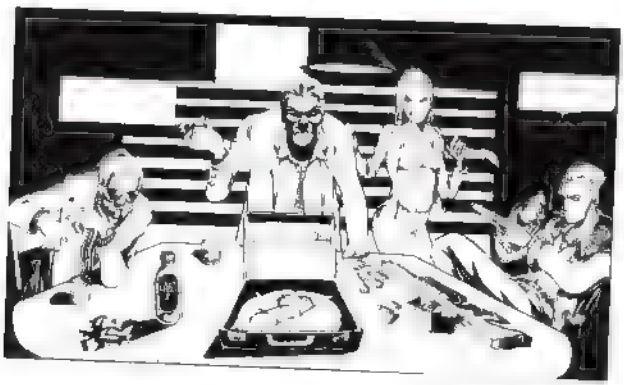
...Un écrivain :
James Ellroy & Le Dantec

...Un livre :
Le Dahlia Noir

...Un film :
Trilogie du Parrain

...Un objet :
Le crayon

...Une arme :
La patience



...Un acteur :
Nicolas Cage

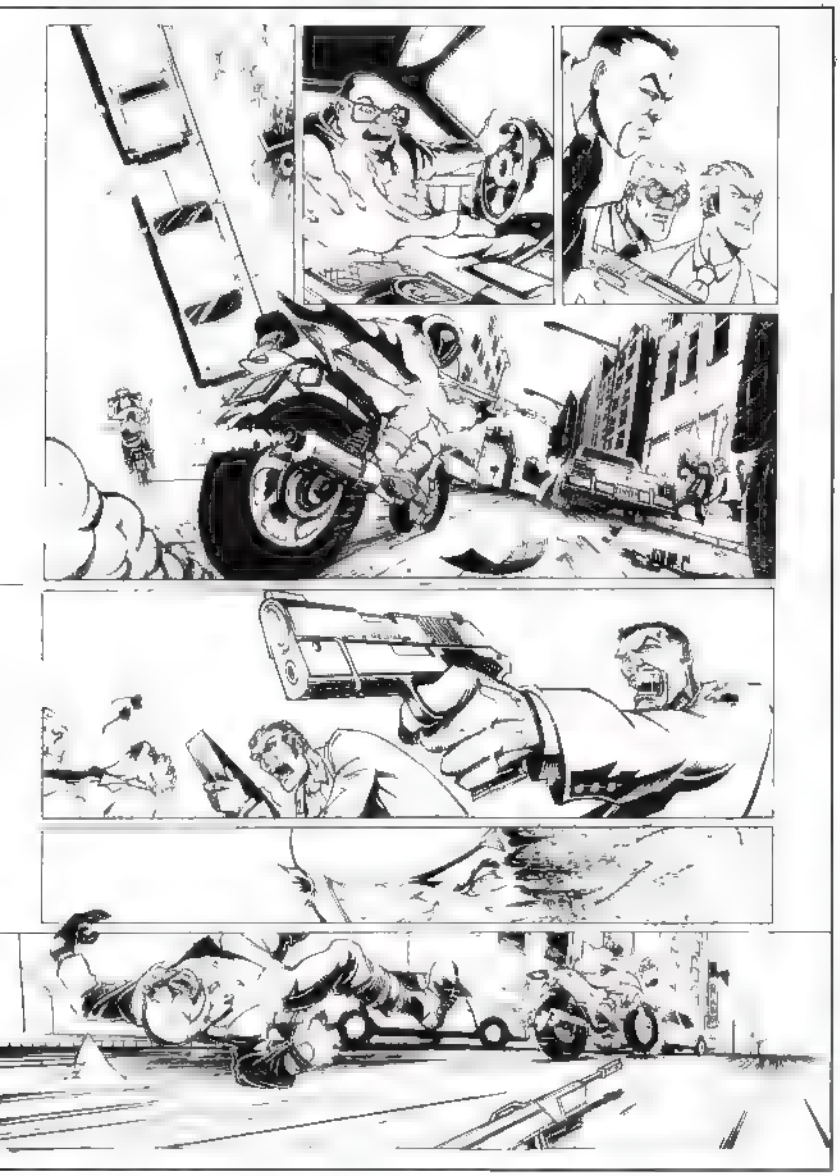
...Une pierre précieuse :
Un caillou

...Un dessinateur :
Breccia ou Pratt

...Un peintre :
Turner

...Une invention :
La parole

...Un dessin animé :
L'Etrange Noel de Mr Jack



Vous aussi vous êtes une graine de pro ?
Vous pensez convaincre un éditeur ?
N'hésitez pas à nous envoyez vos travaux

Bienvenue dans un monde de

TÉNÈBRES

Basé sur l'univers du jeu
"Alone in the Dark™:
The new nightmare"

INFOGRAMES

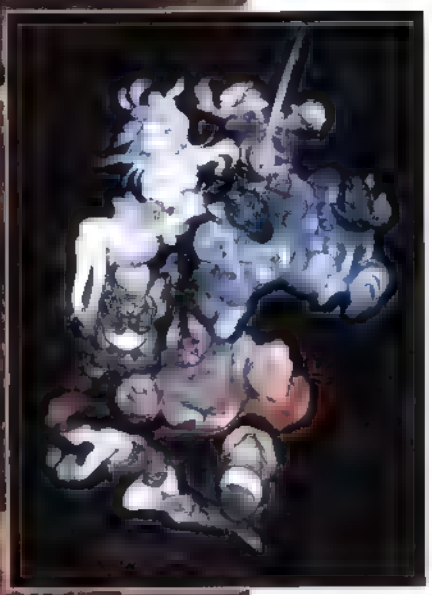
semic
COMICS

Planète comics n° 12 • Alone in the dark • 68 pages • 30 francs
Disponible dès le 15 mai en kiosques et librairies spécialisées

HAHN

ALONE IN THE DARK IS A TRADEMARK OF INFOGRAMES

PIXELS
FINAL FANTASY IX



C'est une première, le monstre Squaresoft s'est offert une collaboration extérieure pour son dernier jeu. C'est donc Exmachina, fort de près de vingt ans d'expérience dans l'image de synthèse et dans le domaine de la post-production, qui a réalisé trois films cinématiques pour le neuvième opus de Final Fantasy. Devant les vidéos du groupe français, il est clair que la qualité est au rendez-vous, et la ville qui se déploie sous nos yeux alors que la machine la survole est impressionnante. Nous avons donc rencontré l'équipe et Marc Bellan, directeur artistique et réalisateur de ces trois films, pour vous faire partager cette expérience...

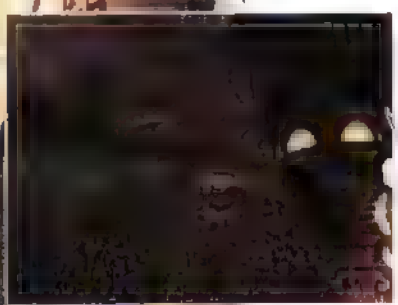
E : ***Il nous semble qu'Exmachina travaille surtout sur des univers préexistant, pourquoi ?***

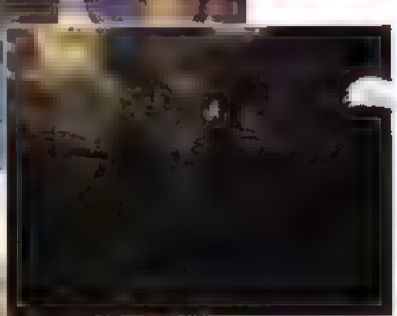
Sophie Bordone : En ce qui concerne les films dits "de commande", nous travaillons beaucoup sur des univers préexistants en tant que prestataire de service. Nous apportons cependant un "plus" artistique : indépendamment de l'image et du cinéma, les infographistes du département 3D maîtrisent également le dessin, la sculpture, la peinture, voire la musique et d'autres domaines artistiques divers, variés et très complémentaires ! Ils sont aussi porteurs de cultures différentes qui nous permettent de travailler sur des projets et des formats très différents et de s'adapter en permanence aux différents interlocuteurs et à leurs besoins. L'intérêt est donc de travailler très en amont sur un projet afin de pouvoir apporter des réponses pertinentes et de proposer une équipe qui soit le plus "raccord" possible avec le sujet !

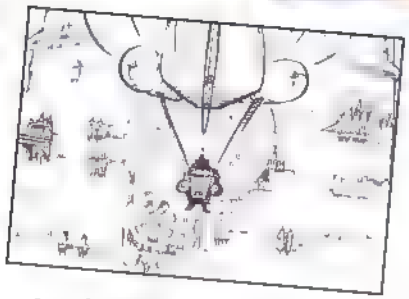
Par ailleurs, nous ne sommes pas que prestataire de services et nous réalisons aussi des films d'auteurs (*L'homme Invisible, Pings, Penguin Blues, Period*, le Générique *Imagina 2000*, etc.) Pour tous ces films, l'auteur réalisateur crée sa propre histoire avec ses héros et ses décors. Celle-ci est ensuite "mise en image" par les infographistes.

E : ***Comment se retrouve-t-on engagé dans un jeu tel que Final Fantasy ?***

S.B. : Notre société se pose en pionnier dans le domaine des effets spéciaux, mais nous revendiquons également le statut de studio de création ! Nous avons démarré en France au début des années 1990, puis, avec la notoriété, notre activité s'est éten



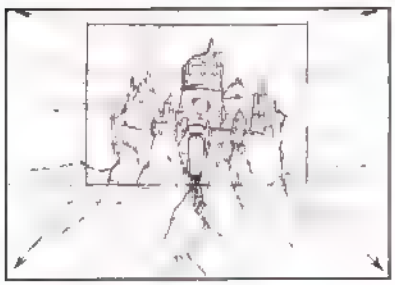




due peu à peu d'abord en Europe, puis aux Etats Unis et en Asie. Nous entretenons des relations privilégiées avec le Japon, plus particulièrement depuis qu'une filiale, Exmachina Tokyo, y a été creée en 1995. Notre travail y est desormais très réputé

E . ***uel est votre travail sur ce projet ?***

S.B. · Nous avons réalisé 3 minutes de scènes cinematiques sur les 60 au total du jeu Final Fantasy IX. Il faut souligner que c'est la premiere fois que Squaresoft fait appel à une societé extérieure pour travailler sur ses images ! Pour nous, le challenge etait à la fois technique (première utilisation du logiciel Maya pour un gros projet) et artistique car les images produites par Square sont de tres haut niveau)



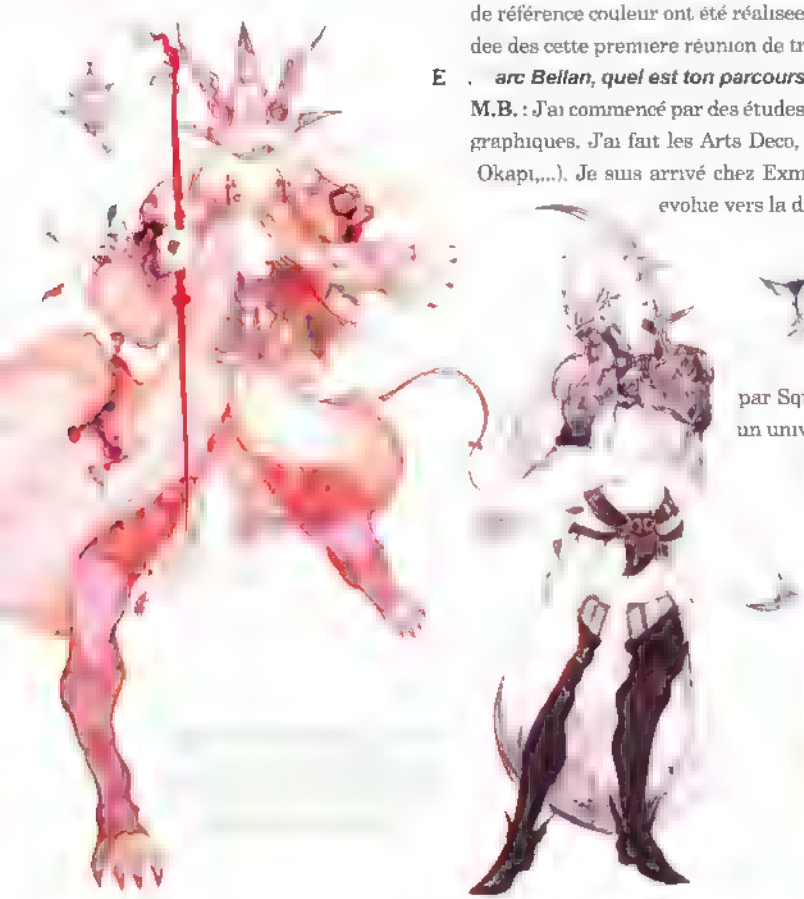
E : ***uel est votre apport graphique sur ce jeu ?***

S.B. Il porte surtout sur l'ambiance des trois séquences et le design du château. A partir du premier design fourni par Square, Marc Bellan a fait realiser une maquette de la ville, par un sculpteur. Ça nous a permis de parler autour d'un objet réel, lors de la première réunion de travail à Tokyo, et ça nous a fait gagner beaucoup de temps par la suite !

La maquette a également permis à tous les infographistes de travailler en ayant une référence visuelle immédiate. A partir du story board fourni par Square (des vignettes avec des axes de caméra déterminés), un story plus détaillé et des images de référence couleur ont été réalisees par Marc et la majorite de ce travail a été validee des cette premiere réunion de travail !

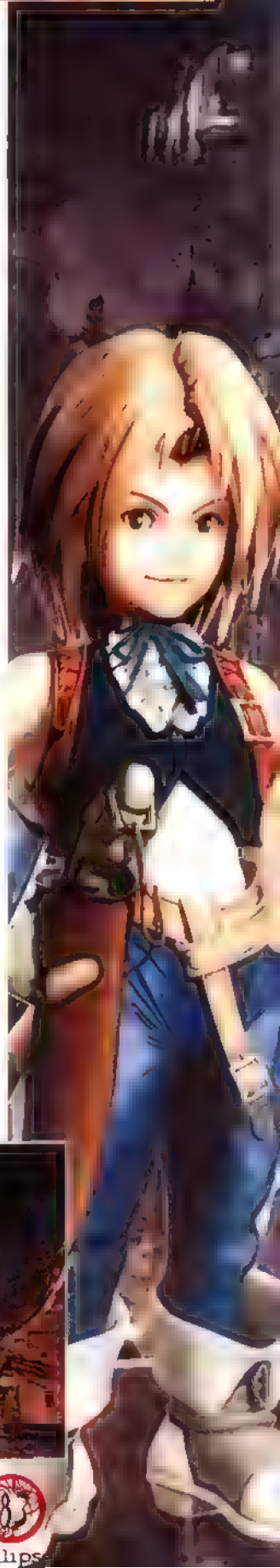
E . ***arc Bellan, quel est ton parcours ?***

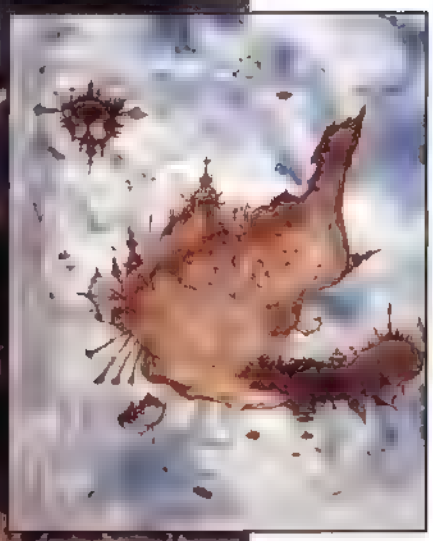
M.B. : J'ai commencé par des études de théâtre avant de me reconvertir dans les arts graphiques. J'ai fait les Arts Deco, puis 10 ans d'illustrations pour des magazines (Okapi,...). Je suis arrivé chez Exmachina en 1990 en tant que truqueur, puis j'ai evolue vers la direction des effets speciaux et enfin vers la realisation. Ce parcours me permet de maîtriser la globalité de la chaîne de l'image !



E : ***u'est-ce qui vous a plu dans cet univers ?***

M.B. : Quelques belles illustrations fournies par Square au tout debut du projet .. Elles decrivaient un univers qui fourmille d'informations et de details.



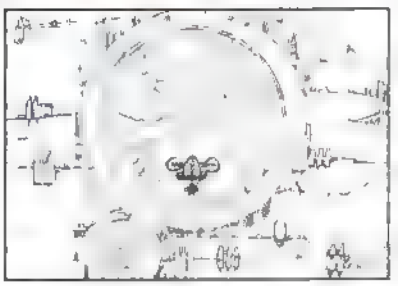


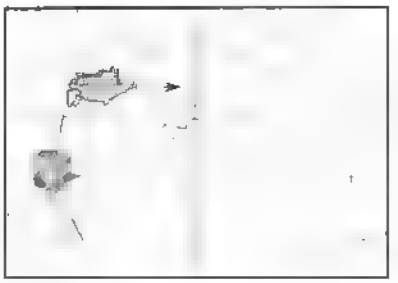
Σ *: Vous avez peu de temps pour faire passer les informations (une minute par scène), quelles sont de ce fait tes priorités ? Qu'est ce qui doit être mis en avant ?*

M.B. : Chaque projet a ses contraintes. Dans le cas de Final Fantasy, l'action était prédéfinie par Square, et mes efforts se sont naturellement concentrés sur l'ambiance et le cadre. Ma priorité a été de recréer un univers qui soit chargé d'émotion.

Pour tout nouveau projet, c'est toujours là que se situe mon objectif premier ! J'utilise alors toutes mes connaissances en peinture et en cinéma pour créer la plus belle lumière, les cadrages qui me semblent les plus appropriés. Je me suis particulièrement attaché aux variations d'ambiance entre le jour et la nuit, à la lumière et à l'environnement.

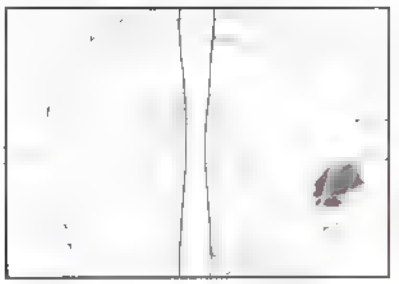
Ensuite, La qualité d'image était un aspect essentiel : les images que nous réalisions devaient être au même niveau technique et artistique que celles déjà crées par Square pour s'intégrer à l'ensemble du jeu. Il fallait apporter un soin particulier a la qualité du rendu, d'autant que les effets spéciaux (explosions, flammes...) étaient une partie très importante des films. Ils ont été faits à partir de "stockshots", et ils ont été particulièrement soignés par Philippe Leprince.





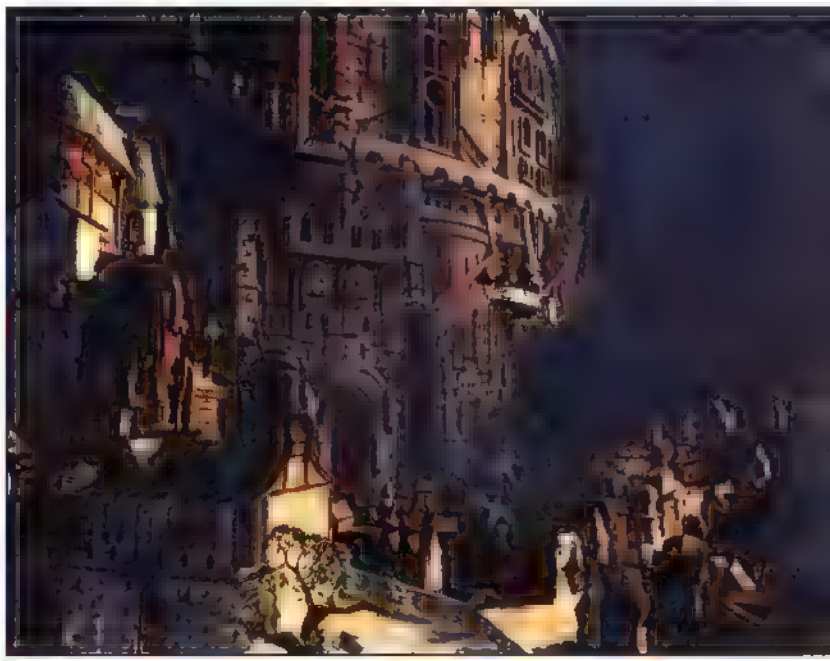
Σ *: Je crois que la ville a été entièrement modélisée pour les cinématiques. De quoi pars-tu pour concevoir ces décors ?*

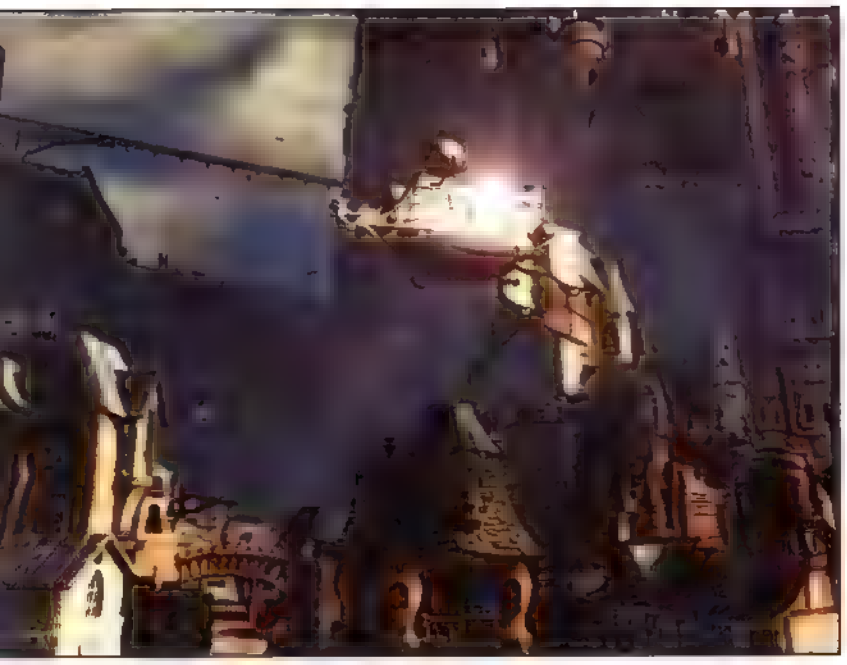
M.B. : Le château et la ville ont été créés en volumes par le sculpteur Charles Eric Gogny, à partir des story boards fournis par Squaresoft. A partir de là, j'avais une idée precise de ce que je voulais. Suite aux observations des personnes qui ont fait le layout, la ville a été mise en place suivant les déplacements des vaisseaux qui nous la font visiter. Le fait que toute la séquence du château soit traitée par nous, nous laissait une réelle autonomie au niveau du design, et j'ai pu agencer les couleurs comme dans un tableau.

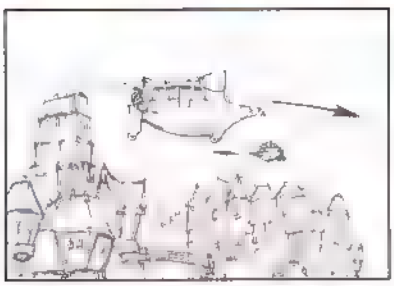


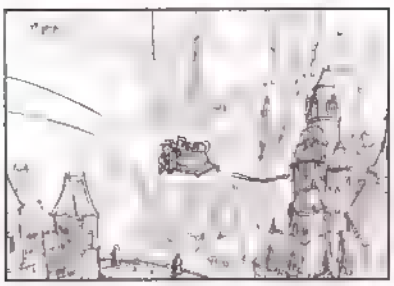
Σ *: Quelles sont les libertés et les contraintes d'un projet pareil ?*

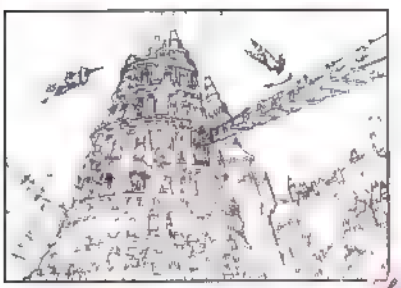
M.B. : Nos trois minutes de scènes cinématiques devaient s'intégrer dans celles de Square. Il fallait donc retrouver une cohérence graphique, particulièrement pour la troisième séquence qui implique les personnages principaux du jeu. Je précise que leur animation a toujours été traitée par Square ! Malgré tout, la seule vraie contrainte technique était l'utilisation du logiciel Maya pour une simple question de compatibilité, notamment pour l'incrustation des personnages.











Coté créatif, comme les relations entre les deux société étaient vraiment cordiales, il n'y avait pas trop de contraintes. Nous avons pu proposer des découpages parfois très différents de ce qui nous étaient demandés. Puis nous avons pu développer des ambiances particulières en les faisant valider au fur et à mesure par Square. Je crois que j'ai d'ailleurs apporté une touche un peu plus sombre que celle originellement définie, à l'univers de FF IX !

E : ***Peux-tu nous expliquer d'un point de vue plus technique comment on peut passer de l'image statique au story, puis aux images cinématiques ?***

M.B. : Un story board est réalisé à partir du scénario fourni par un client. Nous fabriquons alors une "animatique" 3D qui nous donne un timing précis et un prémontage du film. Cette animatique nous permet de tester nos caméras. En effet, il y a certains mouvements qui fonctionnent sur le papier mais pas en 3D !

En parallèle, il y a le début de la modélisation, puis l'animation en keyframe (ou en motion capture pour certains projets).

Des recherches de rendu différents sont réalisées, et le rendu définitif est appliqué plan par plan. Les effets spéciaux (explosions, flammes, fumées,...) sont alors intégrés. On procède ensuite au montage final ainsi qu'à l'éventuel montage de la bande son (Exmachina dispose d'un studio son qui a réalisé, entre autres, la bande son des cinématiques de Lara Croft / Tomb Raider V).

Dans le cas de FF IX, Exmachina envoie régulièrement des images à Square pour validation, tout au long du projet. Quand tout est accepté, il n'y a plus qu'à livrer l'élément définitif !

E : ***Quelles sont les étapes de la réalisation d'un story-board ? Qu'est ce qui motive le choix des cadrages, le choix des plans, etc.***

M.B. : Le story donne une idée du découpage. Les choix de cadrage et de plans sont ensuite déterminés par le réalisateur. La cinématique 3D confirmera (ou non) la validité de ces choix, particulièrement pour les caméras. Ils seront enfin validés par Squaresoft.

E : ***Qui intervient à quel moment ?***

M.B. : En raison des délais très courts et de la qualité requise, presque toute l'équipe a commencé à travailler en même temps. Grâce à ça, les recherches de rendu, faites dès le début du projet, sont particulièrement abouties ! Il y a une véritable interaction entre les gens qui modélisent, ceux qui font le layout, le réel. Il s'agit vraiment d'un travail d'équipe.

On se rejoint tous d'avoir participé, au numéro IX de "L'Ultime Fantaisie" !

Entretien réalisé par Aude et Fabrice

Inaugurons en beauté le relooking d'"En Coulisses", aujourd'hui, un créateur passe à table et nous livre ses secrets de cuisine. Alors que le troisième opus de sa saga barbare "Krän" est encore sur tous les présentoirs des libraires, Éric nous confie ses dernières techniques illustrées par "Kiliwatch", une exclu Ekllipse ! Parole au cuisto :*

"Au départ le concept est simple : "L'ordo fait ordo quand il est utilisé pour la couleur". Même si effectivement le résultat est très bien sur de la bd de genre science-fiction. Je désirais apporter une sensibilité "fait main" tout en conservant le principe de l'ordo qui est fort pratique, c'est à dire : "Si j'me goure de couleur, pas de prob', j'efface et je recommence ! "

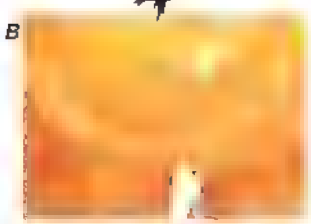
Et voilà le making-off :

A > Je dessine la page et je place les valeurs de contraste avec quelques jets d'Eco line. Du noir, du gris et un peu de rouge sepia

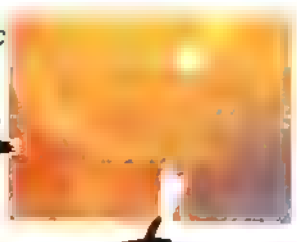
A' > Hop, je scanne...

A" > Là, attention, ça devient sérieux !
Je retouche sur Photoshop
Le calque de premier plan est, par défaut, toujours celui du dessin. Puis

par exemple mieux vaut ... textures faites à l'ordo, je leur préfère ... loin un «jus» d'... sur une feuille ... et scanne pour ... sur de fond...

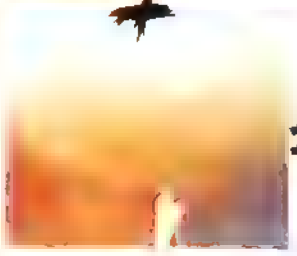


B > ... derrière j'ajoute une série de calques sur lesquels j'importe des textures faites mains



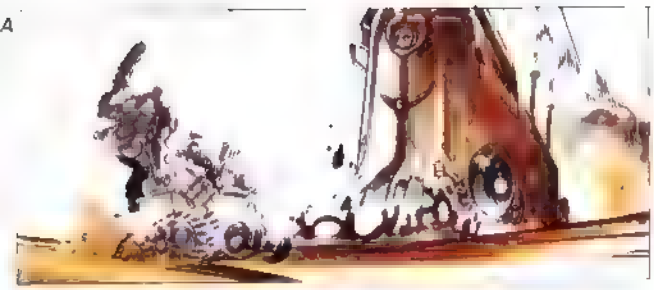
C > Puis des calques de réglage de tonalité pour associer les teintes et éviter l'effet patchwork
Un soupçon de halo gris bleu
- Un degrade en haut...

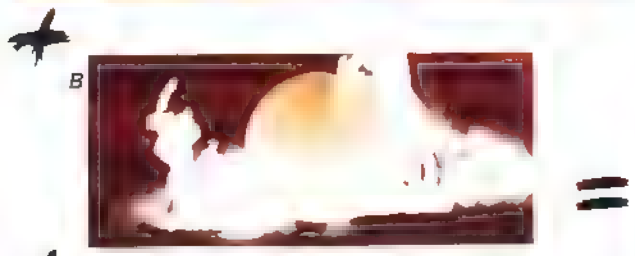
Il n'y a plus qu'a créer les bulles dans Illustrator

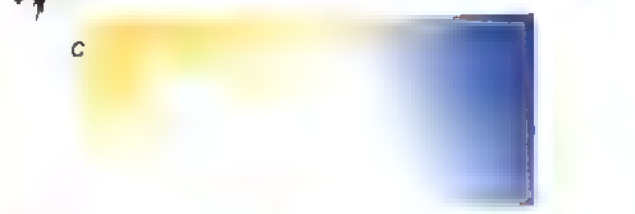


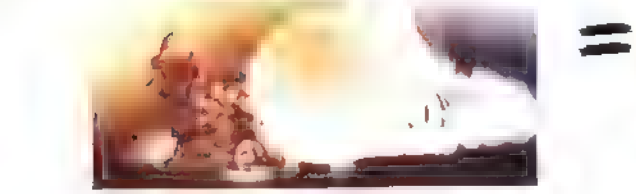
* : Kran le Barbare, 3 tomes chez Vents d'Ouest

Mes coulisses







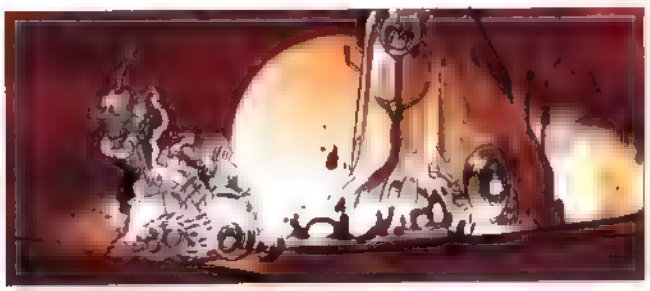


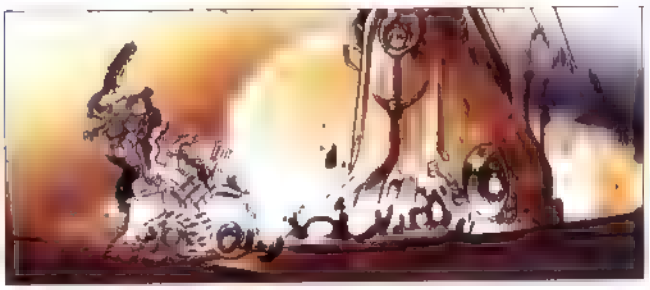
A > Re. Je dessine la page et je place les valeurs de contraste avec quelques jets d'Ecoline. Du noir, du gris et un peu de rouge/sépia. (oui, c'est du copier/collier !)

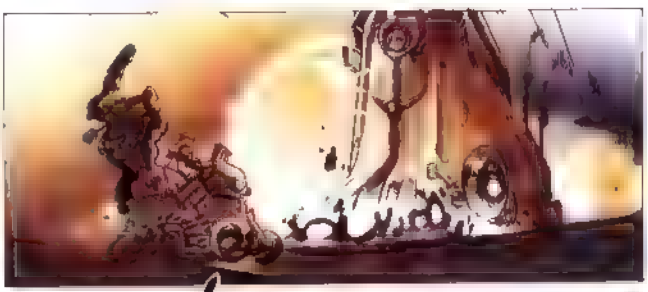
A' > Hop, je scanne...

B > Je crée une texture pour l'arrière-plan, et je gomme les zones sous l'encre.

C > Deux calques de couleur pour donner l'ambiance (Jaune-orangé en *lumière crue* et Bleu en *teinte*) pour le relief..







D > Un petit coup de pinceau dans Photoshop par dessus la texture de fond, et les bikers prennent de la couleur

E > Quelques effets spéciaux rajoutés devant le calque du dessin *(montrés ici sur un fond noir)*, et Hop, le tour est joué !

Conclusion :

L'ensemble devient homogène si l'outil ordo reste un complement au travail de la main, il ne doit pas le remplacer

Par exemple, mieux vaut éviter les textures faites à l'ordo, je leur préfère de loin un «jus» d'encre etalé sur une feuille et scanné pour servir de fond... ça s'intègre mieux

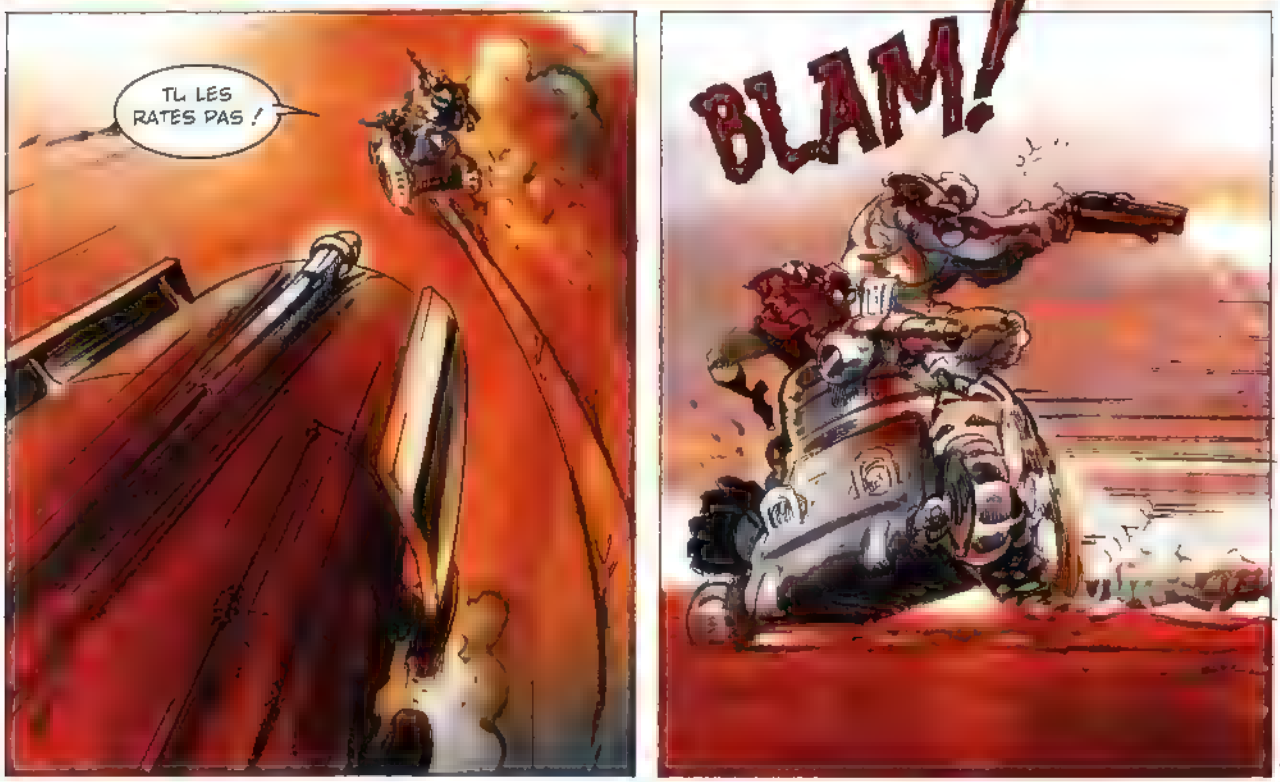
Enfin, confort de travail s'impose, et investir dans une tablette graphique avec stylet de type Wacom Intuos est un must. (*Le petit modèle demi-A4 fonctionne avec la même précision qu'une grande et ne coute que 650 fr au lieu de 2500 fr !!!*)

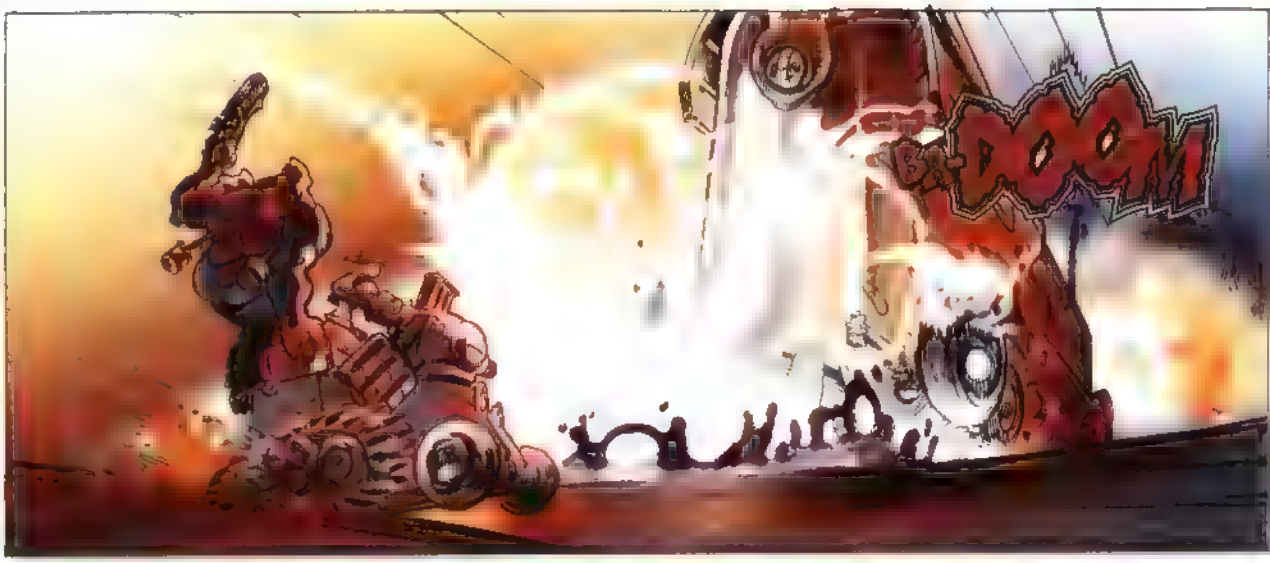
Et jugez par vous-même du résultat dans les pages suivantes

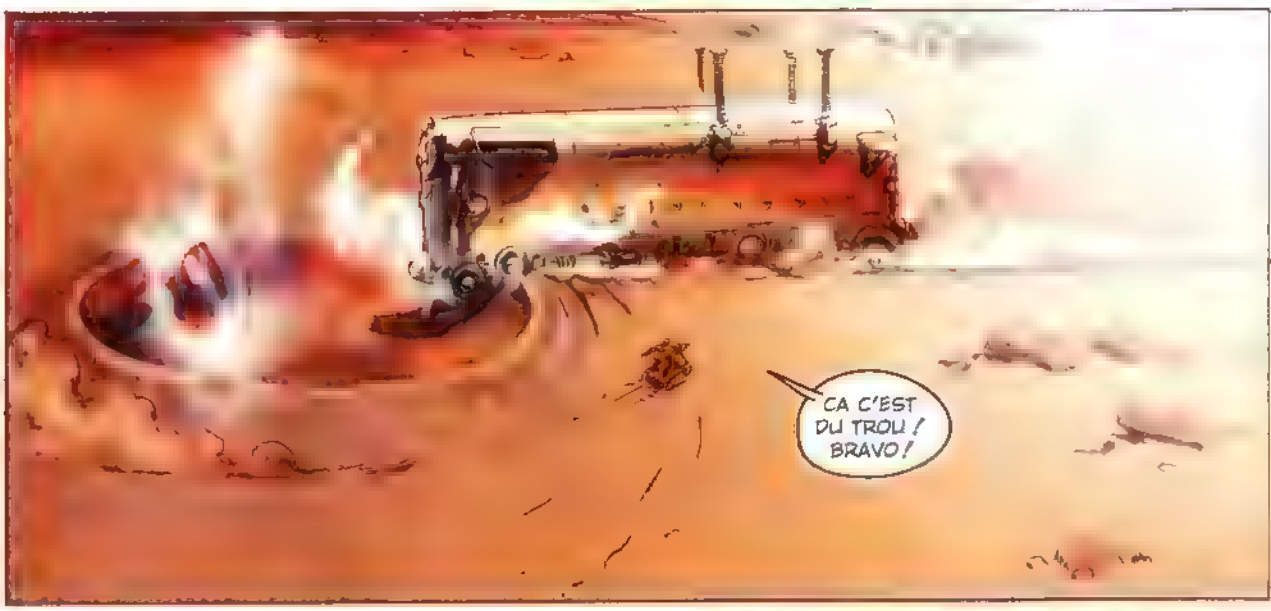
textes et dessins
HERENGUEL
QUELQUE PART
AU SUD DE NULLE PART
..
Kiliwatch
BZZT
Y A UN TRUC QUI S'AMÈNE PAR ICI
BZZT!
UN BUS IMPÉRIAL MOTEUR ROLL-ROYCE SUR UN CHASSIS DE MERDE DOMMAGE !
BZZT
C'EST QUAND TU VEUX
PFF EN PLEIN MILIEU D'UNE SIÈSTE...
ÇA M'GONFLE !
BIN Y FERA L'AFFAIRE QUAND MÊME, ALLONS-Y BANJO !
BZZT J'AURAIS PREFERE UN BOOSTER AU D'NITRO MAIS BON...

?
EH, BANANE ! SI T'AS DES FREINS C'EST MAINTENANT OU JAMAIS DE LES UTILISER !
Y A UN BLEM TED ?
CHAI PAS Y A UNE GONZE ET UN ROBOT SUR UN CHAR ET ILS VEULENT NOUS ARRÊTER !

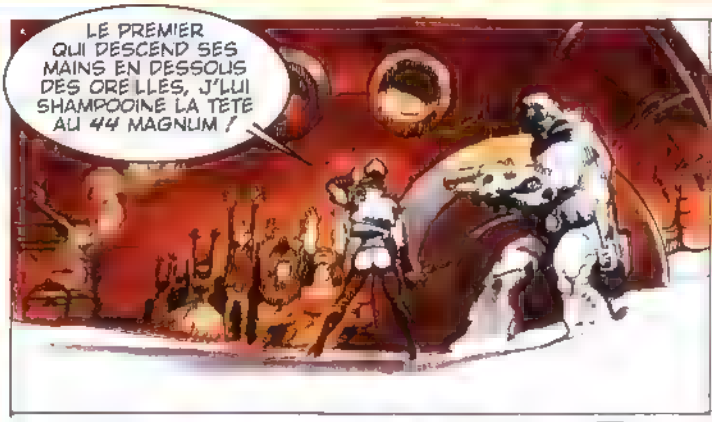
C'EST DINGUE FAUT LES CONVAINCRE À COUPS DE GUN À CHAQUE FOIS !
ALLEZ BANJO, PILE MOI CE BAHUT DE TOURISTES !
VROOOM


TU LES RATES PAS !
BLAM!


BI-DOOM!


CA C'EST DU TROU ! BRAVO !

ALLEZ ! VOUS SORTEZ GENTIMENT DU BAHUT OU MON POTE VOUS FINIT À L'AGRAFFEUSE ATOMIQUE !
ET IL EST LOCKÉ EN MODE COMBAT SANS ÉCHEC !
PAS D'BOL NON ?


LE PREMIER QUI DESCEND SES MAINS EN DESSOUS DES OREILLES, J'LUI SHAMPOOINE LA TÊTE AU 44 MAGNUM !

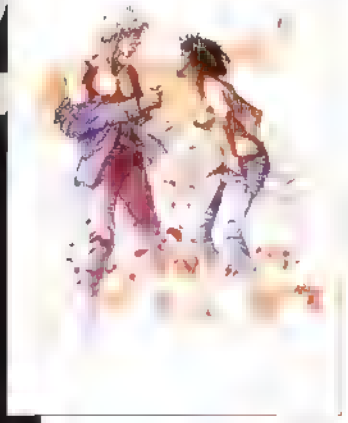
PRENEZ L'ARGENT MAIS NE NOUS FAITES PAS D'MAL !
PITIÉ !
?

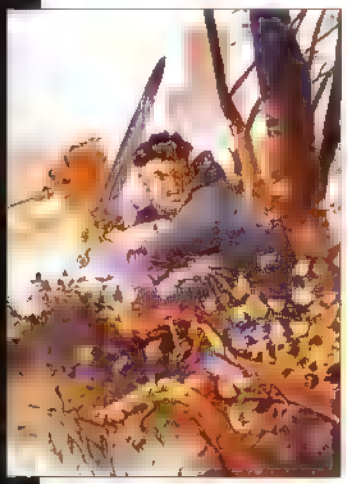
PRENEZ MON FILS AUSSI ! C'T'UN INCAPABLE MAIS IL EST MEMBRÉ COMME UNE BÊTE AVEC LES COUILLES D'LA TAILLE DE LA HOTTE DU PÈRE NOEL !
MMH?
EN VERITÉ... C'EST PAS POUR LA TUNE QU'ON VOUS BRAQUE, C'EST À CAUSE DE... HEU, DE BANJO MON ROBOT-FIGHTER !
IL EST UN PEU INCONTINENT ET J'DOIS ABSOLUMENT LUI REFAIRE UN PLEIN D'HUILE SINON IL VA ME COLLER UNE BIELLE !
BLIP!
IL PEUT SE RACCORDER SUR LE CIRCUIT AUXILIAIRE DE LA TURBINE
FAUT UN CABLE COAXIAL BMX
J'SUIS ÉQUIPÉ MA POULE
Y A PAS À DIRE ! MAIS PASSER À LA POMPE ÇA REQUINQUE !
WAAH!
GROS CABLE !

TU TE MAGNES QUAND MÊME UN PEU, J'VAIS PAS LES TENIR TOUTE LA JOURNÉE !
PIS J'CROIS QUE MON GUN EST VIDE !
PAS GRAVE, MOI J'SUIS CHARGÉ À BLOC
IL EST RIGOLO LE P'TIT ! IL ME RAPPELLE UN CACTUS QUE J'AI BIEN CONNU JADIS !
C'EST BON J'AI FINI !
BLIP !
Y SONT PAS PRÊT DE L'OUBLIER CELLE-LÀ !
AH OUAIM ?
J'AURAIS DEUX MOTS À T'DIRE À CE PROPOS !
T'ÉTAIS PAS OBLIGÉ D'LE D'RE POUR MA FUITE ... C'EST LA HONTE !
J'AI L'AIR DE QUOI MAINTENANT ! D'UNE BURETTE D'HUILE ?
ET ON PART SANS PRENDRE L'ARGENT... TU GÂCHES LE MÉTIER !
OHH ! MAIS MONSIEUR EST SUCEPTIBLE DU PROCESSOR !
TOI MÊME D'ABORD !
ET ROUILLÉ DE L'HUMOUR EN PLUS !
FIN.

portfolio volume 2

Hermann





10 planches en couleurs
numérotées et signées par l'auteur

PORTFOLIO 2

uniquement vendu
en souscription
auprès de l'éditeur

SEMIC
PRIVILEGE

FORMAT : 25 X 35 CM
VENTE PAR CORRESPONDANCE
DE 300 EXEMPLAIRES
NUMÉROTÉS ET SIGNÉS

Portfolio Hermann 2 au prix unitaire de **399 F** (frais d'expédition compris)
Portfolio Hermann 1 toujours disponible au prix unitaire de **399 F** (frais d'expédition compris)

Nom : ..... Prénom ..... Né(e) le ../../.. Adresse : .....
..... Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Ci-joint mon règlement de ..... FF par

❑ Chèque ❑ Mandat

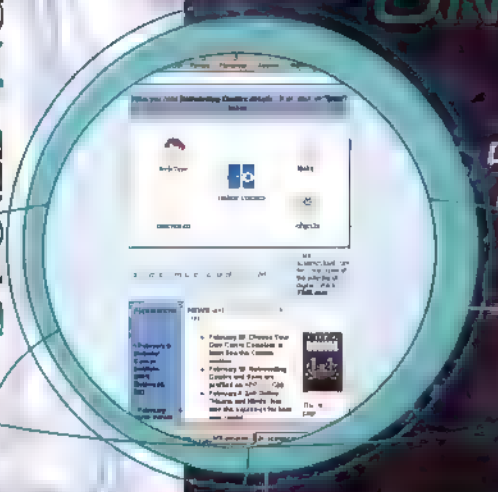
❑ Carte bancaire (merci de compléter) Nom
Date d'expiration

N° de carte bancaire _____ _____ _____ _____
Signature

A retourner accompagné de votre règlement à : Semic S.A.- Portfolio Hermann - 4 ter Boulevard Gabriel Lauriol - 44300 NANTES - Tél : 02 51 86 14 14 - Fax : 02 51 86 17 31

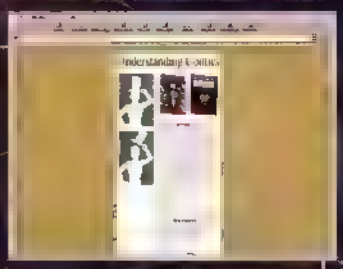
Une Toile à Parcourir...

Un Coup d'Oeil dans la Matrice...



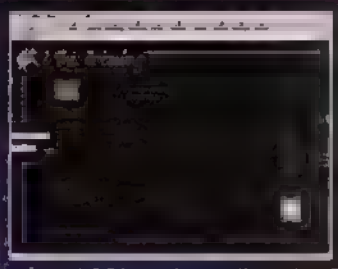
Devant l'immensité de la toile on peut se trouver rapidement perdu, afin de ne pas errer au hasard, voici, piochés dans les milliers de sites, quelques pages en rapport avec ce numéro...

Le site du bimestre



www.holycow.com/dreaming/visions

La nuit étend son ombre sur le web, et le marchand de sable s'apprête à passer. Si vous êtes inconditionnels de Neil Gaiman, c'est le lieu rêvé pour suivre l'écrivain ou tout savoir de ses ouvrages.



www.scottmccloud.com

Le site de l'auteur de "Understanding comics" ("*L'art invisible*" chez *Vertige Graphic*) et "Reinventing comics".

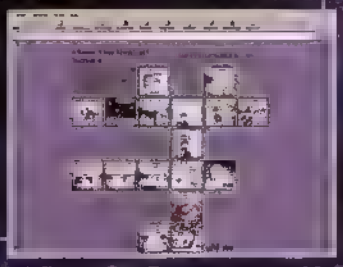
Une réflexion passionnante sur le media, les formes qu'il peut prendre et son avenir.

www.nnanime.com/PSME/

Quelque éclairage sur la série de Saki Hiwatari s'impose ? Ici se trouve la lumière sur les 21 épisodes du manga, ou les 6 de l'OAV de "Réincarnation".

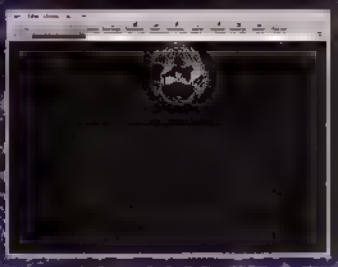
Plusieurs sections de bandes dessinées appliquées à l'univers d'Internet.

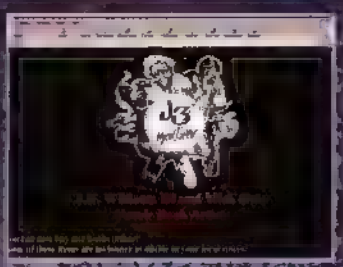
"*Choose your own Carl*", La première BD interactive/ à voix multiple/ écrite par les lecteurs, du Web !! Essentiel.



multimania.com/hulet/

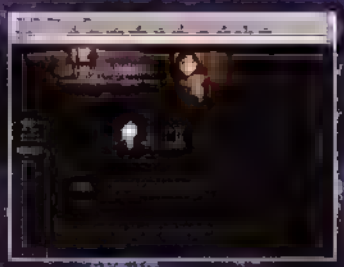
Entrez dans le royaume du dérangeant, dans l'obscurité de l'État Morbide, dans les ruines du Pharaon, ou dans le cauchemar éveillé d'Immondys... Entrez, mais à vos risques et périls.





members.aol.com/JHmick/comics.html

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'auteur de Promethea, John H. Williams 3, sa vie, son oeuvre, et tant qu'on y est, la vie de son complice Mick Gray est à un clic.

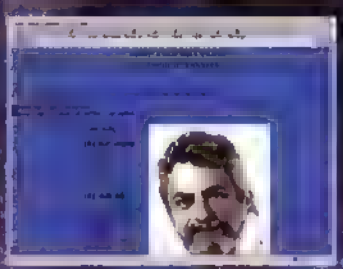


www.ff9hq.com

Toutes les dernières infos, les astuces, les solutions, les listes... Bref tout ce que vous pouvez souhaiter savoir sur le dernier Final Fantasy se trouve sur ce site. Sinon allerz sur www.finalfantasy9.co.uk/french/ pour une visite officielle.

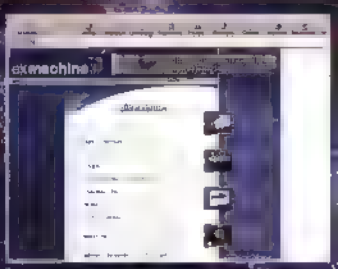
perso.club-internet.fr/ericthor/mitton

Mitton, Cosmo, Epsilon, Nicolas Vicks, les survivants de l'Atlantique ou Quetzalcoatl, pour n'en citer que quelques uns, à sa page web, tenue par Eric.



www.exmachina.fr

Le spécialiste français de l'image de synthèse à son site. Du jeu vidéo à la pub, en passant par le cinéma, Trucages, cinématiques, effets spéciaux, animation, Exmachina sais tout faire !



Rendez-vous dans deux mois, d'ici là Ecrivez-nous :

Ekllipse@hotmail.com

www.falhene.com

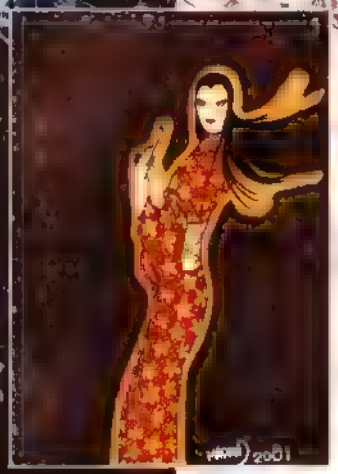
Bons baisers de Russie

Danger Girl et tous les personnages sont ™ et © 2001 Scott CAMPBELL. Tous droits réservés / © 2001 SEMIC S.A pour l'édition française

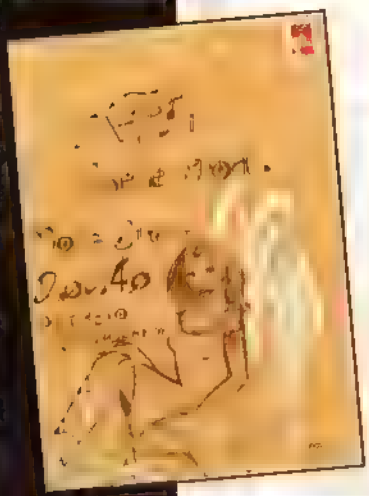
Danger Girl # 4 - 68 pages - 30 FF

semic COMICS

Vaches à l'encre.



C'est le printemps ! Et je ne sais si c'est la pluie de ce début d'année qui vous a tenu enfermés, mais nous sommes gâtés !! Continuez à nous envoyer vos oeuvres, on continuera à en publier le plus possible...



Bonjour !

Merci d'aborder mes genres favoris : le fantastique et la fantasy. J'ai beaucoup apprécié votre numéro 5 avec vos articles sur Arleston et le monde de Tellos. Et j'ai particulièrement aimé le dossier vampires du dernier numéro ! Si je connaissais parfaitement les créatures de Swolfs, de Manini ou encore de Ramos, je vous avoue que la magnifique Miyu m'était totalement inconnue. J'adore votre magazine pour la profondeur des recherches et l'idée géniale de nous parler autant de la BD européenne qu'américaine ou encore asiatique (svp, surtout continuez les longues interviews et les longs articles, ces "plats de résistance" nous changent des "apéritifs" d'autres revues...)

Passionnée de BD et de fantastique depuis longtemps, je concrétise cette passion dans mes activités au sein d'une association belge (Anthesis) qui produit un fanzine répondant au nom de Khimaira. J'ai pu remarquer le talent de certains illustrateurs dans le courrier des lecteurs, notamment des dessins féeriques et fantastiques vraiment somptueux ! Puis-je vous demander d'insérer nos coordonnées pour les joindre ? Nous publions en effet des dessins dans ces deux genres et sommes toujours à la recherche de nouveaux illustrateurs. Nous organisons pour nos collaborateurs de petites expositions et créons une page présentant leur travail sur www.lefantastique.net, notre site. Alors, avis aux amateurs ! *Séverine Stievenart*

Et voilà qui est fait :

Khimaira
56A Cinquant
7890 Ellezelles
Belgique

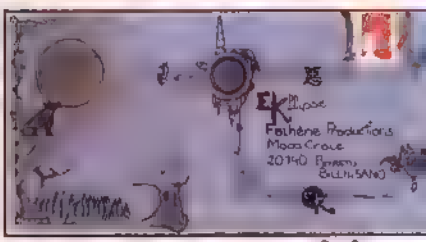
Ci-dessus, Marc Large

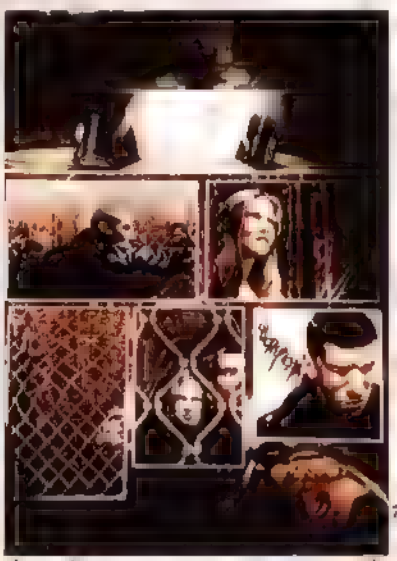
Ci-dessus, Jean Paul Da Silva.

Ci-dessus, Lalex

Ci-dessus, Margault Bonecase

Ci-dessus, Niko et ci-dessous, Adneb Solè



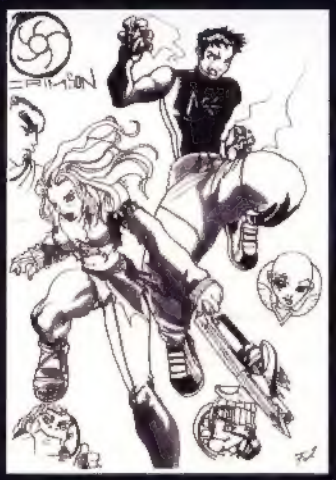


La haut, La dame de David Maçon et les enveloppes de Mars, Jocelyn Joret et Olivia Wattrelos.

Ci-contre, un aperçu de l'univers fantastique de Djouad Anyar.

Ecrivez-nous !

Ci-dessus, Un Cole Blaquesmith de Bacim Al Muniem.



Ci-dessus, Alex Elder et Scarlett par Fafah Togora.

Bonjour !

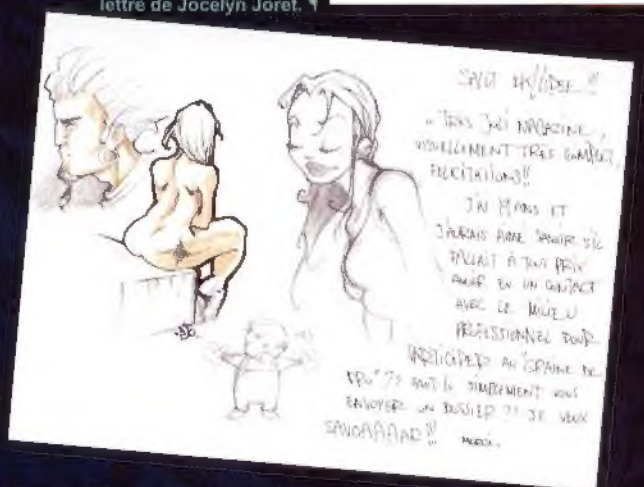
C'est la première fois que j'achète votre magazine et je suis fascinée par la qualité du graphisme présenté ! (...) Mais un petit reproche : j'ai été très déçue de ne pas trouver de rubrique "petites annonces". En effet, je suis scénariste BD amateur, passionnée de SF et de fantastique, et je recherche un dessinateur amateur, dans le but d'une association.

Carine DUSSOU
113 route de Paris
69260 Charbonnières les Bains

A droite, Florence Le Maréchal et Lou Xiao Yu. Et ci-dessous la lettre de Jocelyn Joret.

Ci-dessus, Wolverine par Charles Guilloux.

Ci-dessus, un portrait de Kevin Françoise, un lecteur de 14 ans.



Bonjour à toute la rédaction !

Je tiens tout d'abord à vous féliciter pour votre travail, c'est une source d'inspiration et de références. De mon côté, je passe l'option facultative d'Art Plastique, j'ai choisi pour thème le "Mail Art". Si l'un de vous voulait faire une correspondance avec moi, j'en serai ravie (à condition de faire un effort sur l'enveloppe).

Olivia WATTRELOT
79 Bd Gambetta 06000 Nice

Ci-dessus, Niko et ci-dessous un rapace de Stéphane Bernard.

Pour te Répondre, Jocelyn, *C'est très simple, si quelqu'un veut participer à notre "graine de pro", il suffit de nous envoyer un dossier conséquent (planches, croquis, éventuelles publications amateur, Cd et photocopies de qualité sont les bienvenus, plus les réponses au portrait chinois) et d'être près à répondre à la convocation d'un éditeur. Il ne faut pas avoir déjà été publié de façon professionnelle, au contraire, puisque la rubrique concerne les jeunes auteurs en quête d'éditeur.*

Ci-dessous, Le magnifique Dragon de Stéphane Bernard est au format A2 !!

Ci-dessous, Un groupe de Stéphanie Bazin.

Enfin Lou Xiao Yu se sent seule dans notre pays, et recherche un correspondant amateur de manga. Ecrivez à la rédaction, nous ferons suivre...

Au sommaire du numéro 9 :

YUU WATASE, *Bibliothécaire fantastique...*

Quand elles ne plongent pas en pleine fiction dans le coeur d'un vieux livre, c'est leur ancêtre céleste qui leur rend visite. Décidément, les petites étudiantes de Yuu Watase n'ont pas fini d'en voir !

MAËSTER, *Inspecteur caricature...*

Vous en connaissez beaucoup, vous, des bonnes soeurs un tantinet castagneuses ou des obsédés sexuels timides mais irrésistibles ? Moi non plus, mais Maëster, maestro de l'Umour, les connait et c'est tant mieux pour nous...

FRANK CHO, *Singe illustrateur...*

Depuis les bancs de l'université, juqu'aux jungles de Burroughs, de Tarzan à Liberty Meadows, il est un artiste qui a su allier la force d'un Foster à l'humour d'un Schultz, il se nomme Frank Cho...

Le grand dossier du bimestre :

Explorateurs

Au menu :

TOMB RAIDER
LE TROU BLEU
DORISON - LAUFFRAY

Sans oublier :

Découvrez, en avant-première, les futurs talents de l'an 3000.

Et, bien sûr, toutes nos rubriques habituelles : le routard-otaku, le bédéphile, le comic-addict, les exercices de style du bimestre, des bulles d'air partout et votre courrier...

RETROUVEZ Ekllipse FIN JUIN

Le gag du bimestre est signé Marc Large.

STEAMPUNK™

steam [stiːm] = **vapeur**
punk [pʌŋk] = **détritus**

Voici la prof d'anglais...
Vous allez avoir des...
vapeurs !

semic COMICS

Steampunk # 2 - Trimestriel - 52 pages - 25 FF

En vente en kiosques et librairies spécialisées

N°1 - 16 mai 2001

Pavillon Rouge

MENSUEL DE BANDE DESSINÉE

Le magazine de la BD nouvelle génération !

Tous les mois, retrouvez les séries et les auteurs les plus percutants de la bande dessinée actuelle.

Finkel par Gine & Convard

Le Raconteur d'histoires par Sfar & Trondheim

Au sommaire de chaque numéro :

- **Les plus grandes séries des Éditions Delcourt en prépublication :**
Sillage, Garulfo, Finkel, Aquablue, Golden City...
- **Des récits complets inédits**
de Vatine, Blanchard, Sfar, Trondheim, Marc-Antoine Mathieu, et bien d'autres.
- **Les coulisses de la création de BD :**
les ateliers des auteurs, la naissance des projets, les inédits des dessinateurs.
- **Des conseils de professionnels pour dessiner, raconter, mettre en couleur...**
et devenir, vous aussi, auteur de bande dessinée !

68 pages en couleur, 25 F
En vente chez votre marchand de journaux

DELCOURT